GBアドバンスもゲームキューブもN64も！ 6.21→7.20

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年6月21日発行（毎月1回21日発行）第6巻第6号（通巻59号）

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

2001, AUGUST

8月号 定価 490 yen



タクティクスオウガ外伝 〜THE KNIGHT OF LODIS〜
マリオカートアドバンス
スーパーロボット大戦A
ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝
マジカルバケーション

GBAソフトも徹底紹介！

ブレスオブファイア〜竜の戦士〜
スターオーシャンブルースフィア

まだまだもりだくさんのソフト情報！

ゲームキューブ情報が出た！世界最大のゲームショーに迫る!!

総力特集！

E3レポート2001 IN L.A.

大乱闘スマッシュブラザーズDX
ルイージマンション／メトロイドプライム

あんな人やこんな人も登場!! 超大物インタビュー3連発!!



6.21.on sale メーカー希望小売価格4,800円（税別）

3Dフィールドで繰り広げられるバトルと、プレイヤーの選択がその後の展開に大きな影響を与えるマルチストーリー。それらに加え、今回新しく天候による地形の変化や通信ケーブルを使った対戦など、戦術性・展開性ともに大きく進歩した「タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis」は、きっと多くの人々を"虜"にすることでしょう。



スリリングなバトルと
個性豊かなユニットたち！



小部隊で移動・戦闘を繰り返す
シミュレーションRPG！



自らの決断がその後の
展開を大きく変える！

GAME BOY ADVANCE™

任天堂株式会社　本社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

ゲーム・マエストロ



ゲーム音楽史を綴る。

VOL.3 コンポーザー編

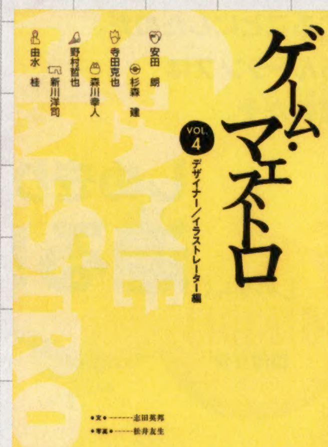
古代祐三	「ベア・ナックル」
近藤浩治	「スーパーマリオブラザーズ」
植松伸夫	「ファイナルファンタジー」
田中公平	「サクラ大戦」
田中宏和	「めざせポケモンマスター」
松浦雅也	「パラッパラッパー」

定価:本体1,800円+税

好評発売中

ゲームビジュアル史を綴る。

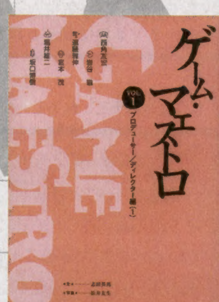
VOL.4 デザイナー/イラストレーター編



「ストリートファイター」	安田　朗
「ポケットモンスター」	杉森　建
「バーチャファイター」	寺田克也
「がんばれ森川君2号」	森川幸人
「ファイナルファンタジー」	野村哲也
「メタルギアソリッド」	新川洋司
「リッジレーサーTYPE4」	由水　桂

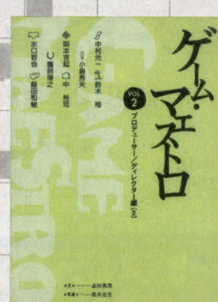
定価:本体1,800円+税

こちらも好評発売中



VOL. 1 プロデューサー/ディレクター(1)

定価:本体1,800円+税



VOL. 2 プロデューサー/ディレクター(2)

定価:本体1,800円+税

お買い求めはお近くの書店でどうぞ。

お問い合わせ　TEL:03-3262-7544
FAX:03-3262-7403
URL:http://book.mycom.co.jp/

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

マリオ生誕20周年特別企画

マリオのトランプ全員サービス！

僕らのマリオが、1981年に業務用ゲーム『ドンキーコング』でデビューしてから、今年でちょうど20年（パチパチ）。そこでNintendo DREAMでは、マリオ誕生20周年をお祝いして、特製トランプを制作することにしたのだ。もちろんトランプは任天堂製だぞ。

しめきり迫る！

しめきりは6月30日 消印有効



ひとり何セットでも申し込める！

だから、自分用だけでなく、友達の分も申し込めるし、プレゼントしてもいいかも。

カードはオールプラスチック製！

トランプを製造するのは、もちろん任天堂。当然、品質は保証付きなのだ！

ニンドリ オリジナルデザイン！

裏面はニンテンドードリームのオリジナルデザイン。一生の宝物になります。

JOKERの絵柄は誰なのか？

JOKERの絵柄も気になるところ。一体誰なのか？　それは商品が届くまで秘密。

みんなの応募を待ってるぞ〜！



※デザインが写真とは若干ことなることがあります。

あて先　←切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部
「マリオのトランプ全員サービス」係
マリオのトランプを（　　　　）セット申し込みます

←必ず記入してください

応募券　←この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう！

マリオのトランプ 全員サービス応募券

住所 〒

名前　　　　　　　　様

電話

マリオのトランプを（　　　）セット×1200円分
（　　　　　　）円分の切手で申し込みます

応募の方法

①申し込み1セットにつき、1200円分の未使用切手を用意しよう。（トランプ代および送料）。
②左下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること（エンピツで書くのはダメだよ）。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、ポストに入れればOK。

応募の注意

- 1人何セットでもご応募できます。ただし、あて先に希望セット数を明記し、代金もセット分の切手をお入れください。例）5セット申し込まれる場合…6000円分の切手
- 応募券も必ず同封してください（コピー不可）。
- 切手が多めに入っていても差額は返却できません。また、1セット分＝1200円に満たない場合は応募を無効とします。
- マリオのトランプは8月上旬に発送する予定です。

2001 August
8
Vol.59

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

◎E3情報満載 号
【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642
※ゲームの内容や質問にはお答えできません

表紙デザイン・大岡喜直(GORILLA)

CONTENTS ●もくじ

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX
◎ゲームインデックス

NINTENDO HARD

Calender of New Release Soft

新作ソフト発売カレンダー

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2451	GBA	マリオカート アドバンス	●任天堂 ●RAC ●7月21日
2	1440	GBA	黄金の太陽	●任天堂 ●RPG ●8月1日
3	1103	GBA	スーパーマリオアドバンス2(仮)	●任天堂 ●ACT ●2001年
4	1069	GBC	不思議のダンジョン風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～	●チュンソフト ●RPG ●7月19日
5	985	GC	バイオハザード 0(仮)	●カプコン ●ADV ●未定
6	828	GBA	ゲームボーイミュージック(仮)	●任天堂 ●ETC ●9月
7	721	GBA	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	●任天堂 ●RPG ●2002年
8	671	GBA	スーパーマリオアドバンス3(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
9	648	GB	スターオーシャン ブルースフィア	●エニックス ●RPG ●6月28日
10	520	GBA	ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝	●任天堂 ●ACT ●8月21日
11	497	GBA	風のクロノア ～夢見る帝国～	●ナムコ ●ACT ●7月19日
12	433	GBA	マジカルバケーション(仮)	●任天堂 ●RPG ●秋
13	348	GBA	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
14	321	GBA	ソニック ザ ヘッジホッグ アドバンス(仮)	●セガ ●ACT ●秋
15	316	GBA	ファイアーエムブレム 暗闇の巫女(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
16	289	GBC	ロックマンX2 ソウルイレイザー	●カプコン ●ACT ●7月19日
17	267	GBA	ブレス オブ ファイア 竜の戦士	●カプコン ●RPG ●7月6日
18	251	GBA	モンスターファーム マニア	●テクモ ●SLG ●未定
19	236	N64	ダービースタリオン64	●メディアファクトリー ●SLG ●8月10日
20	198	N64	動物番長(仮)	●任天堂(予定) ●ACT ●未定

※PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。
集計期間：5月21日～6月10日。新作の期待度アンケートのため今月号の発売時に発売済みとなるソフトは含まれません。
略語の意味：GB／ゲームボーイ　GBC／ゲームボーイカラー専用　GBA／ゲームボーイアドバンス　N64／ニンテンドウ64　GC／ゲームキューブ

NINTENDOハード&周辺機器発売スケジュール

対応機種	ハード・周辺機器名	発売日	価格
GBアドバンス	カードeリーダー(仮)	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	NINTENDO GAMECUBE(家庭用次世代機)	9月14日	25000円
NINTENDO GAMECUBE	ウェーブバード(ワイヤレスコントローラ)	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	メモリーカード	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	SDメモリーカード	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	モデムアダプタ(56kbpsモデム)	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	ブロードバンドアダプタ(広帯域ネットワーク接続機器)	未定	未定
NINTENDO GAMECUBE	デジタルビデオケーブル(デジタルビデオケーブル)	未定	未定

6月 7月 2001.JUN/2001.JUL 月間カレンダー

64 NINTENDO64　GB ゲームボーイ　GBA ゲームボーイアドバンス　NP ニンテンドウパワー

日付	内容
6月…June	
21(木)	GBA タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis [Nintendo Dream] Nintendo Dream8月号発売
22(金)	➡メートルが長さの単位として誕生する(1799年)
23(土)	➡次世代ホビーフェア開催(幕張メッセ／～24日)
24(日)	➡フランスでジャックリーの乱が鎮圧される(1358年)
25(月)	➡羽柴秀吉、高松城の包囲を解き、光秀征伐に向かう(1582年)
26(火)	➡平清盛の要請により、福原への遷都を決定(1180年)
27(水)	➡イタリアの建築家で画家のヴァサーリ没(1574年)
28(木)	GB スターオーシャン ブルースフィア
29(金)	GBA 優駿ラプソディ～♪ GBA チョロQアドバンス GB ガイアマスターDUEL カードアタッカーズ GB なかよしクッキングシリーズ④楽しいお弁当
30(土)	➡ドイツ皇帝フリードリヒ2世の十字軍が出発(1228年)
7月…July	
1(日)	NP こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし NP 波乗り野郎!
2(月)	➡予言者ノストラダムスが自分の死を前日に予言し他界(1566年)
3(火)	➡フランスでカペー王朝が始まる(987年)
4(水)	➡ユナイテッド航空機がアイダホ上空でUFOの編隊に遭遇(1947年)
5(木)	GBA 遊戯王デュエルモンスターズ5 EXPERT 1
6(金)	GBA ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～
7(土)	➡七夕
8(日)	➡ヴァスコ・ダ・ガマの艦隊がポルトガルを出発(1497年)
9(月)	➡後楽園遊園地が開場し、ジェットコースターが登場(1955年)
10(火)	➡東大寺大仏の仏頭が地震で落下(855年)
11(水)	➡映画好きの学生の手で同好雑誌「キネマ旬報」創刊(1918年)
12(木)	GBA 麻雀刑事 GBA 森田将棋あどばんす GBA メールでキュート GB ネットでゲットミニゲーム@100
13(金)	GBA スーパーストリートファイターII X リバイバル GBA みんなの飼育シリーズ① ぼくのカブトムシ GBA EXモノポリー
14(土)	➡玄宗皇帝が楊貴妃とともに都落ちする(756年)
15(日)	➡オランダの画家、レンブラント生誕(1606年)
16(月)	➡ノルウェーの探検家、アムンゼン誕生(1872年)
17(火)	➡毒殺魔のブランヴィリエ侯爵夫人が処刑される(0000年)
18(水)	➡フランスの女流作家、スタール婦人誕生(1817年)
19(木)	GBA 風のクロノア～夢見る帝国～ GB ロックマンX2 ソウルイレイザー GB 不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～ GB つりいこっ!!
20(金)	GB うちゅう人 田中太郎でRPGツクールGB2 GB Jリーグエキサイトステージタクティクス
21(日)	[Nintendo Dream] Nintendo Dream9月号発売 GBA マリオカートアドバンス

SOFT発売カレンダー

（6月10日現在）

NEW! ……新しく発表されたタイトル
● ……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目
❤ ……発売日がめでたく確定したソフト

NINTENDO GAMECUBE

発売時期	NO.／NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
秋	NEW! 1／スーパーモンキーボール	ACT	セガ	秋	未定
未定	2／バイオハザード 0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定
	NEW! 3／ファンタシースターオンライン（仮）	RPG	セガ	未定	未定
	NEW! 4／バーチャストライカー3 ver.2002（仮）	SPT	セガ	未定	未定
	大乱闘スマッシュブラザーズDX（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	ルイージマンション（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	ピクミン（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	ウエーブレース ブルーストーム（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	メトロイドプライム（仮）	ACT	任天堂	未定	未定

※アンケート用の通しナンバーが入っていないタイトルは、日本ではまだ正式に発表されていないタイトルです。日本発売を編集部で予測して掲載しています。

NINTENDO64

発売時期	NO.／NINTENDO64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
8月	5／ダービースタリオン64	SLG	メディアファクトリー	8月10日	6800円
未定	6／動物番長（仮）	ACT	任天堂（予定）	未定	未定
	7／エコーデルタ（仮）	SLG	任天堂（予定）	未定	未定

GAMEBOY ADVANCE

発売時期	NO.／GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
6月	8／タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis	SLG	任天堂	❤ 6月21日	4800円
	9／チョロQアドバンス	RAC	タカラ	❤ 6月29日	● 4800円
	10／優駿ラプソディ～♪	RPG	カプコン	❤ 6月29日	● 4800円
7月	11／遊戯王デュエルモンスターズ5 EXPERT 1	TAB	コナミ	❤ 7月5日	5800円
	12／ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～	RPG	カプコン	❤ 7月6日	● 4800円
	13／麻雀刑事	TAB	ハドソン	❤ 7月12日	5200円
	14／森田将棋あどばんす	TAB	ハドソン	❤ 7月12日	5800円
	15／メールでキュート	ADV	コナミ	❤ 7月12日	● 5800円
	16／スーパーストリートファイターII X リバイバル	ACT	カプコン	❤ 7月13日	● 5800円
	17／みんなの飼育シリーズ① ぼくのカブト虫	ADV	MTO	❤ 7月13日	5200円
	18／EXモノポリー	TAB	タカラ	❤ 7月13日	5800円
	19／風のクロノア ～夢見る帝国～	ACT	ナムコ	❤ 7月19日	5300円
	20／マリオカート アドバンス	RAC	任天堂	❤ 7月21日	4800円
	21／筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	コナミ	❤ 7月26日	5800円
	22／モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	コナミ	❤ 7月26日	5800円
	23／JGTO公認GOLFMASTERモバイル ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	SPT	コナミ	❤ 7月26日	5800円
	24／スタコミ	SLG	コナミ	❤ 7月26日	5800円
	25／無限奇行ゼロ・ツアーズ	RPG	メディアリング	❤ 7月27日	● 5480円
8月	26／黄金の太陽	RPG	任天堂	❤ 8月1日	● 4800円
	27／ドカポンQ モンスターハンター!	RPG	アスミック・エース・エンタテインメント	❤ 8月3日予定	● 4800円
	NEW! 28／みんなの飼育シリーズ② ぼくのクワガタ	ADV	MTO	❤ 8月10日	● 5200円
	● 29／ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝	ACT	任天堂	❤ 8月21日	● 4800円
	30／ジュラシックパークIII アドバンスドアクション（仮）	ACT	コナミ	❤ 8月30日	● 5800円
	31／ジュラシックパークIII～ 恐竜にあいにいこう!～（仮）	SLG	コナミ	❤ 8月30日	● 5800円
	32／極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	アテナ	● 8月下旬	● 5200円
9月	NEW! 33／幻想水滸伝 カードストーリーズ	RPG	コナミ	❤ 9月13日	5800円
	34／ロボットポンコッツ2 クロスバージョン	RPG	ハドソン	❤ 9月13日	5200円
	35／ロボットポンコッツ2 リングバージョン	RPG	ハドソン	❤ 9月13日	5200円
	36／キッドクラウンのクレイジーチェイス（仮）	ACT	ケムコ	9月予定	● 4980円
	37／ゲームボーイミュージック（仮）	ETC	任天堂	9月予定	6800円
	38／ファランクス	SHT	ケムコ	● 9月予定	● 4980円
10月	39／機械化軍隊（仮）	SLG	ケムコ	10月予定	未定
11月	NEW! 40／激闘! カーバトラーGO!!	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア	11月予定	未定
夏	NEW! 41／ハムスター物語2 GBA（仮）	SLG	カルチャーブレーン	今夏	5800円
	42／ぷよぷよアドバンス（仮）	PUZ	セガ	夏	未定
	43／ハテナサテナ	PUZ	ハドソン	● 夏	5200円（予）
	44／メダロット・ナビ クワガタバージョン	RPG	イマジニア	夏	未定
	45／メダロット・ナビ カブトバージョン	RPG	イマジニア	夏	未定
	46／ゲームボーイウォーズ ドバンス	SLG	任天堂	夏	未定
	47／馬穴大作戦（仮）	SLG	任天堂	夏	未定
	48／なかよし麻雀かぶリーチ（仮）	TAB	コナミ	夏予定	未定
秋	49／マジカルバケーション（仮）	RPG	任天堂	● 秋	未定
	NEW! 50／スーパーロボット対戦A	SLG	バンプレスト	秋	5800円
	51／ソニック ザ ヘッジホッグ アドバンス（仮）	ACT	セガ	秋予定	未定
2001年	52／スーパーマリオアドバンス2（仮）	ACT	任天堂	2001年予定	未定
2002年	53／ウッディーウッドペッカー（仮）	ACT	ケムコ	2002年予定	未定
	54／ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	RPG	任天堂	2002年予定	未定
未定	55／はなさき合戦	?	任天堂	未定	未定
	56／学校をつくろう（仮）	?	ビクターインタラクティブソフトウェア	未定	未定
	57／ダイヤドロイド大作戦（仮）	?	エポック社	未定	未定
	58／スーパーマリオアドバンス3（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	59／メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮）	ACT	任天堂	未定	未定
	60／ハローキティのミラクルコレクション（仮）	ETC	イマジニア	未定	未定
	61／スーパーブラックバス アドバンス（仮）	SLG	スターフィッシュ	未定	未定
	62／ファイアーエムブレム 暗闇の巫女（仮）	SLG	任天堂	未定	未定
	63／モンスターファーム マニア	SLG	テクモ	未定	未定
	NEW! 64／コラムス（仮）	PUZ	セガ	未定	未定
	NEW! 65／ロックマンエグゼ2（仮）	RPG	カプコン	未定	未定
	NEW! 66／ブレス オブ ファイアII（仮）	RPG	カプコン	未定	未定

GAMEBOY

発売日	NO.／タイトル名／ジャンル／発売元／価格／備考
	【6月発売予定】
6月28日	67／スターオーシャンブルースフィア／RPG／エニックス／5800円／全てのGB
6月29日	68／なかよしクッキングシリーズ③楽しいお弁当／SLG／エム・ティー・オー／4200円／C専用
6月29日	69／ガイアマスターDUELカードアタッカーズ／TAB／カプコン／4300円／C専用
	【7月発売予定】
7月1日	70／こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし／ETC／スティング／1000円／NP書き換え専用
7月1日	71／波乗り野郎!／SPT／ナツメ／1000円／NP書き換え専用
7月12日	72／ネットでゲットミニゲーム@100／ETC／コナミ／5800円／C専用
7月19日	73／つりいこっ!!／RPG／アスキー／4500円（予）／C専用
7月19日	74／ロックマンX2 ソウルイレイザー／ACT／カプコン／3800円／C専用
7月19日	75／不思議のダンジョン風来のシレンGB2～砂漠の魔城～／RPG／チュンソフト／4500円／C専用
7月20日	76／うちゅう人 田中太郎でRPGツクールGB2／RPG／エンターブレイン／5200円／C専用
7月20日	77／Jリーグエキサイトステージタクティクス／SLG／エポック社／4300円／C専用
7月26日	78／超GALS! 寿蘭／ETC／コナミ／4800円／C専用
7月27日	79／真・女神転生トレーディングカード カードサマナー／TAB／エンターブレイン／5200円／C専用
7月27日	80／真・女神転生デビルチルドレン 白の書／RPG／アトラス／4500円／C専用
7月27日	81／爆転シュート ベイブレード／ADV／ブロッコリー／4800円／C専用
7月	82／昆虫博士3／SLG／J・ウイング／4980円／C専用
7月	83／ポケットクッキング／ETC／J・ウイング／4800円／C専用
	【8月発売予定】
8月10日	84／バッドばつ丸ロボバトル／TAB／イマジニア/サンリオ／4500円／C専用
8月30日	85／ゲームボーイウォーズ3／SLG／ハドソン／3800円／C専用
	【それ以降の発売予定】
10月	86／漢字ボーイ3／ETC／J・ウイング／4980円／C専用
夏	87／ちびまる子ちゃん（仮）／ETC／エポック社／4300円／C専用
秋	88／激走! ダンガンレーサー 音速バスターDANGUN弾／SLG／イマジニア／4800円／C専用
秋	89／バグサイトα／RPG／スマイルソフト／4500円／C専用
秋	90／バグサイトβ／RPG／スマイルソフト／4500円／C専用
秋	91／エストポリス伝記～よみがえる伝説～／RPG／タイトー／4800円／C専用
冬	92／From TV animation ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!／RPG／バンプレスト／未定／全てのGB
	【発売日未定】
未定	93／BOONBOONカブーン／ACT／ギャップス／3800円／
未定	94／伝説のスタフィー（仮）／ACT／任天堂／3800円／C専用
未定	95／ユニバーサルスタジオジャパン（仮）／ACT／ケムコ／未定／C専用
未定	96／Xtreme Wheels～めざせBMXチャンピオン～／RAC／スパイク／4300円／C専用
未定	97／ごきんぎょ物語／SLG／カルチャーブレーン／3980円／C専用
未定	98／ダビスタ牧場（仮）／SLG／メディアファクトリー／未定／全てのGB
未定	99／グランドカジノ／TAB／アルトロン／未定／C専用
未定	100／ビリヤードクラブ／TAB／アルトロン／未定／C専用

※NP＝ニンテンドウパワー書き換え専用ソフト　C専用＝ゲームボーイカラー専用ソフト（GBアドバンスでも遊べます）

ゲーム紹介ページ スペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を右の表のように掲載しています。

【GBアドバンス】		← 対応している機種
タイトル	黄金の太陽	← ゲームのタイトル名
発売元	任天堂	← 発売メーカー
発売日	5月予定	← 発売日や発売予定日
価格	未定	← 税抜きの価格
ジャンル	RPG	← ゲームのジャンル
プレイ人数	1～4人用	← プレイできる人数
備考	GBA専用通信ケーブル対応	←

その他の情報を以下のように記載しています。

●GBA通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。

●モバイルアダプタ対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。

●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。

●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。

はみだしカレンダー

ゲームタイトル名の前に入っている番号は、読者アンケート用の通し番号です。12ページ「読者アンケート」の④番をお答えになるときに、この番号をご利用ください。

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

Welcome to the NINTENDO GAMECUBE

2001.9.14 OUT
¥25.000



つまり日本語で言うと…

ニンテンドーゲームキューブさんいらっしゃあ〜い!!

ようこそ、ゲームキューブさん。9月14日、25000円に決定です!! ハイ、今のところは…。それはさておき、まずは、先月アメリカはE3で発表されたゲームキューブの新情報です。ソフトなどの詳しくは、センターと特集記事を見てちょうだい。

REPORT 実はゲームキューブは、ちょこっと変わっています。

旧 昨年夏に発表されて、先月号まで、このキューブの画像を使っていました。どこが新しくなったかわかったかな？

新 こちらがE3で発表されたキューブです。こまか〜い所が変わっているんですよ。その細かい所をチェックしてみました。





1. 窓がなくなりました
2. RESETなどの文字が白ヌキでなくなりました
3. ボタンの真ん中がへこみました
4. ナゾのでっぱりができました

こんなアングルからも初公開



これは、本邦初公開の下ナナメから見るアングル。あのでっぱりが左右についていることがわかるでしょ。いろんなポートが下部にはあるのだ

REPORT コントローラも、ちょこっと変わりました。

旧



新



1. グリップが長くなりました
2. Bボタンが丸く、そして赤くなりました
3. スタートボタンがグレーになりました

コントローラの持つ所が微妙に長くなっているんだよね。あと、Bボタンが丸くなりました。丸い方がなじみやすいもんね。

SPEC 8月のスペースワールドで全てが明らかになるはず!!

また、任天堂のホームページでは、本体のスペックが若干、変更になっております。例えばCPUのクロックが405MHzから485MHzにアップしていたりしてます。まー数字が大きくなるってのはいいことだと思っておきましょう。今回、実機にさわった中植せんせ&ケイ大佐曰く「任天堂らしいコントローラでした」とのこと。う〜ん、とにかく、早くスペースワールドでさわってみたいね。

REPORT

周辺機器もちょこっと変わりました。

ウェーブバード



ワイヤレスでゲームが楽しめるコントローラ、ウェーブバードも先月号まで紹介していたものと、多少デザインが変わりました。グリップがより長く見える感じです。どれくらいの距離で使えるか？などもまだ不明。これまたスペースワールドで体験できるかな？

モデムアダプタ



本体下部にあるモデムポートに装着するアダプタです。果たして値段はどれくらいになるのかな？

D端子ビデオケーブル



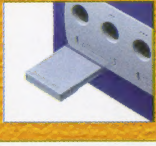
D端子を持ったTVにつなぐなら、このケーブルがおすすめ。よりきれいな画像で楽しめるぞ

ブロードバンドアダプタ



こちらはブロードバンド用のアダプタです。高速回線の方がストレスなく遊べそうだよね

メモリーカード



以前はデジカードという表記でしたが、先月からメモリーカードという呼称に変わっていますよ

PERIPHERALS

GBアドバンスとリンクもできます

そして、こちらも初めて見る写真です。キューブにGBアドバンスをつなげることができるとはお伝えしていましたが、キューブのコントローラをつなぎながらGBアドバンスもつないでいますね。一体どんなことができるようになるのか、ホントに楽しみですよ。



GBAはモニター付きコントローラ代わりになったりして…

PERIPHERALS

コンポーネントケーブルも出ました

こちらは初登場。S端子より上位の映像出力に使われるコンポーネント規格に対応したケーブルです。解像度や色のにじみやムラが少なく、本当にきれいな画面でゲームが楽しめることになりそうです。



そしてお待たせのソフト紹介!! でもページが足りない!

大乱闘スマッシュブラザーズDX（仮）





PIKMIN（仮）



スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット（仮）



ルイージマンション（仮）



メトロイドプライム（仮）



なので…

中植せんせのE3レポートがマンガで読みたい!!という人は…

G.B.A. E3爆破指令編 116ページへ飛べ!

情報の詳しい内容やあのクリエイターの話を聞きたい!!という人は…

E3レポート第2部 発表会&インタビュー編 79ページへ飛べ!

ゲームキューブのソフト情報が今すぐ知りたい、知り尽くしたい!!という人は…

E3レポート第1部 ブース&ソフト編 55ページへ飛べ!

いや、まずはアドバンスソフトを読むぞ!!という人は次のページへ

マリオカートアドバンス
MARIOKART ADVANCE™

【GBアドバンス】	
タイトル	マリオカートアドバンス
発売元	任天堂
発売日	7月21日
価格	4800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応
	モバイルアダプタGB対応

あと1ヶ月ですよ、みなさん。もう友達と、どのキャラを使うかは決めました? そして専用通信ケーブルは買いました? 夏休みは存分に対戦して楽しもうね。

夏休みはマリカ対戦真っ盛り!!



気分爽快なレースが味わえる『マリオカートアドバンス』。いよいよ発売日が近づいてきましたね。今回は、はやる気持ちを抑えての2ページです。え～足りないんじゃないの～?! ハイ、確かに。なので、次号は発売日記念ってことでドカンとやりたいですね。



タイトル画面を初公開!! この8人のキャラがプレイヤーキャラになるのだ

オマケモードでSFC版が遊べるぞ!

大スクープ!! 画面で紹介している以外にもオマケモードがあることが判明!!なんと、SFC版の『スーパーマリオカート』が遊べるモードらしいぞ。詳しくは次号で



これは1人用のゲームモード選択画面だ。まずはどれで遊ぼうかな?



これは2人用のゲームモード。参加人数によって遊べるモードが変化するぞ



モードを選んだら8人のキャラの中からプレイヤーキャラを選択しよう



おなじみのアイテムも登場するのだ!

今回もアイテムを使ったおジャマプレイは健在です。画面をみた限りでは、N64版のアイテムと同じ物が多いようだよ。

アカこうら(トリプル)



撃つと相手を追っかけて攻撃してくれるアカこうらのトリプルだ。これさえあれば、前を走っているキャラなんて怖くない?!



ワリオに持たせると、すごい攻撃しそうでしょ

バナナ



コースにまいて、乗った相手をスリップさせるバナナ。ぴったりくっついた後続車めがけて、プリッと発射すると楽しいよね。



このバナナを踏んじゃうとスリップしちゃうのだ









他にも1位のキャラにとりつく「テレサ」の姿も確認できたぞ



みんなでワイワイ楽しんじゃおう!



今回のGBA版最大のウリは通信ケーブルを使って最大4人まで同時対戦できるってことだ。友達集めて、まずは対戦でしょう。そして、気になるモバイルアダプタ対応の情報は、まだ今月もおあずけ。早く教えて、任天堂さん!!



レースをおジャマするパックンフラワー。マリオが喰われた?!



溶岩からは、こんなものが飛び出してきます。火の玉気を付けて!!



ここは日没直前の荒野のコース。テントの中にいるのはヘイホー!!



そんなこといっていたら、ヘイホーに捕まってしまったぞ



コース上のコインを取ると、カート性能がアップするんだって



ヨッシーがゴール!! ジュゲムがチェッカーフラッグでお出迎えだぞ

ロケットスタートも健在だ!

今までのシリーズではお約束だったロケットスタートも健在。どのタイミングでボタンを押すのかは、まだ秘密で～す。



これがロケットスタート!! ピーチがぶっちぎりでトップに出るか?



ここは凍ったコースみたい。滑りそう









ドンキーコングが1位でゴールイン!! キノピオは無念の2位です



この青いネズミのキャラは?! 『マリオストーリー』で見たよね



タイムトライアルに挑戦するマリオ。目の前にいるのはゴーストです



ここはなんか不思議なコース。木の上のコースなのかな?



グランプリで優勝したのは、ピーチ姫です。表彰式、おめでとう!!







バトルモードは4人で遊ぼう



なんと4匹の色違いのヨッシーによるレースだ。これは一体?!





タクティクスオウガ外伝 Tactics Ogre The Knight of Lodis

【GBアドバンス】

タイトル	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis
発売元	任天堂
発売日	6月21日より発売中
価格	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ専用

オウィス島に眠る謎。ローディス教国の真意とは？

ガリシア大陸の西に位置するオウィス島は、強大な勢力を持つ宗教国家ローディス教国に改宗を迫られ、その支配下に治められた。15年前の当時、激しく抵抗した南部地方は、いまでは豊かになっているが、戦わずして改宗を受け入れた北部地方は、少数の貴族と一般人がひっそりと暮らしているにすぎない。フェーリス公国の聖炎騎士団の一員である主人公のアルフォンスは、この島に調査に訪れるのだが、抵抗する北部貴族、そしてローディス教国の不穏な行動が見え隠れする。いったいこの島にどんな謎があるというのか。



オープニングシーンでは本作の背景となる物語が紹介されるのだ



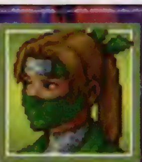
ゲームの基本はシミュレーション。いくつもの戦闘を重ねていくのだ

クラスチェンジ

クラスチェンジとは職業替えのこと。一定条件がそろうと、様々なクラスへとチェンジできるのだ。今月は、一部のクラスチェンジ条件を紹介しよう。

CLASS CHANGE

◎ニンジャ



すばやさがあり、移動能力に優れる。防御力が弱いのが欠点。

必要パラメーター値	STR=39 AGI=3
必要な勲章	なし
アラインメント	L～N～C

◎アーチャー



弓を得意とする間接攻撃型。直接攻撃は苦手で防御力が低い。

必要パラメーター値	STR=39
必要な勲章	なし
アラインメント	L～N～C

◎ウィザード



魔法使い。呪文書を装備することで様々な魔法を使える。

必要パラメーター値	MP=16 INT=26
必要な勲章	なし
アラインメント	N～C

◎クレリック



体力回復などの神聖系魔法を使えるが、戦闘には向いていない。

必要パラメーター値	MP=18 INT=28
必要な勲章	なし
アラインメント	L～N

◎ナイト



防御力、攻撃力が高く、神聖魔法も使える。移動力は低め。

必要パラメーター値	STR=57 AGI=53
必要な勲章	騎士の証
アラインメント	L～N

◎ソードマスター



攻撃力が高く、刀を装備するとつばめがえしを発動できる。

必要パラメーター値	STR=95 AGI=111
必要な勲章	皆伝の書
アラインメント	L～N～C

BATTLE 1 陰謀の予感



見知らぬ港

勝利条件

リーダーを倒せ!



アルフォンスが属する聖炎騎士団の隊長レクトールは、友人でもある。彼とともにオウィス島に向かうのだ



オウィス島にたどりつたアルフォンス達に、敵が襲ってきた

敵ユニット

	クラス	LV	属性	装備品
2	ソルジャー♂	1	水	ショートソード/ハードレザー/レザーハット
3	ソルジャー♂	1	炎	ショートソード/ハードレザー/レザーハット
4	ソルジャー♀	1	炎	ショートボウ/ハードレザー

1. LEADER:スタノスカ



いかにも海賊という感じだ



チュートリアルステージ

このステージは、アルフォンス以外のキャラクターは、全てコンピュータが操作してくれるNPC(ノンプレイアブルキャラクター)だし、行動や戦闘に関する解説もしてくれる。完全に練習用のチュートリアルステージと考えていいだろう。特に注意するべきこともないので、流れに沿ってプレイしてみよう。ボスを倒せば戦闘終了だが、経験値を稼いだり、戦闘に慣れるためにも積極的に戦おう。



いろいろと解説してくれるぞ

キャラクター紹介

主人公アルフォンスは、オウィス島で様々な人と出会い、そして少しずつ自分の歩むべき道を見つけだしていく。今月攻略している部分に登場する重要なキャラクターを紹介しよう。



オーソンヌ・ラミー

レクトールに仕えるスナイパー。かつては狩猟を生業としていたため、弓の技術、未開宅地での戦闘術に長けている。レクトールに対して強い恩義を感じて行動しているが、彼の過去を知る者は少ない。



イナンナ・バトラール

騎士道精神にあふれた24歳の女剣士。ラーヌンクルス地方の領主、ナリス・バトラールの姪で、以前は白牙騎士団に所属していたが、とある目的のために身分を隠して傭兵生活を送っていた。

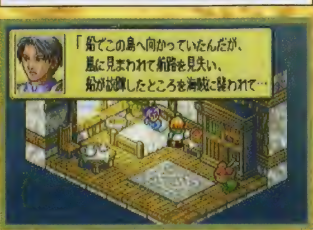
BATTLE 2 招かれざる客



港町スカペッルム

勝利条件

リーダーを倒せ!



海賊に襲われ、海に落ちたアルフォンスは、ソレア海岸に打ち上げられ、エレノアに助けられることになる



エレノアの家で出会ったイナンナと行動を共にすることとなるのだ

敵ユニット

	クラス	LV	属性	装備品
2	ソルジャー♂	2	風	ショートソード/ハードレザー
3	ソルジャー♀	2	炎	ショートソード/ハードレザー
4	ソルジャー♀	2	水	ショートボウ/ハードレザー

1. LEADER：ミューリン



生意気な魔術師、ミューリン



数ターンは2対4

戦闘開始から数ターンは、4人の敵を相手に、アルフォンスとコンピュータが操作するイナンナのみで戦わなければならない。が、イナンナはナイトなので体力回復のヒーリングを使うことができ、アルフォンスがダメージを受ければすぐに回復してくれる。また、数ターン後には、レクトールとオーソンヌが援護に駆けつけてくれるので心配ないだろう。ここもチュートリアル的なステージだ。



この後すぐに救援が駆けつける

スペシャルステージ：フェアリー救出

この戦いの後、ワールドマップ移動中、目標地点ではないのに敵と遭遇する場合がある。通常ならどこにも属さない敵とのエンカウント戦闘だが、野生の魔獣に襲われているフェアリーのグリーシナを救出するという、物語には直接関係のないスペシャルステージがあるのだ。このステージをクリアすると、グリーシナを仲間にするかどうか選択することができる。序盤ではユニット数も少ないので、ぜひとも仲間にしておこう。



フェアリーが襲われている。困っているものは助けてあげよう



勝利条件は「敵を全滅させろ」。グリーシナがやられないように注意だ



妹を捜しているというグリーシナ。合流したいと言うのだが…



どうするかはプレイヤーである君しだい。断ることももちろんできる

BATTLE 3 両親の仇



ヴェスパ丘陵

勝利条件

リーダーを倒せ!



スカベッルムでレクトールといったん合流したアルフォンスだが、2手に分かれて行動することになる



レクトールからもらった軍資金で仲間を雇おう。ホークマンがオススメだぞ

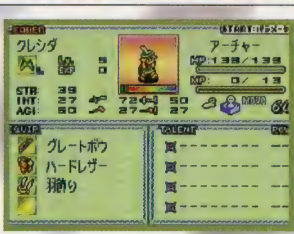
敵ユニット

	クラス	LV	属性	装備品
2	ソルジャー♂	3	炎	ロングソード/ハードレザー
3	ソルジャー♂	3	風	ロングソード/ハードレザー/レザーハット
4	ソルジャー♀	3	炎	ショートソード/ショートボウ/ハードレザー/レザーハット
5	ソルジャー♀	3	風	ショートボウ/ハードレザー/レザーハット
6	バンディット	3	炎	フランシスカ/ハードレザー
7	バンディット	3	大地	フランシスカ/ショートボウ/ハードレザー

1. LEADER：クレシダ



ローディスに恨みを持つ少女だ



バンディットの攻撃力に注意

もっとも気を付けたいのは2体のバンディット。攻撃力、防御力が高いので、大ダメージを受ける覚悟が必要だ。ただし、魔法防御力が弱いので、魔法を使えるユニットがいるなら利用したい。



バンディットの攻撃には注意しよう

6つのエレメント

自然界では神々が制御する6つの力があり、これらをエレメントと呼ぶ。炎と水、風と大地、光と闇という相反する相性があり、ユニットたちもエレメントのどれかに属している。この性質を上手く利用すれば戦いが有利になるぞ。



BATTLE 4 北の騎士団



フォルミドー砦

勝利条件

リーダーを倒せ!



ラーヌンクルスの領主、ナリスに自分の父が殺された可能性があるとして、真偽を確かめようとするイナンナ



フォルミドー砦にはニッカールとその部下グリマールが待ち受けていた

敵ユニット

	クラス	LV	属性	装備品
2	ソルジャー♂	4	水	ロングソード/ハードレザー/レザーハット
3	ソルジャー♂	4	炎	ロングソード/ショートボウ/ハードレザー/レザーハット
4	ソルジャー♂	4	炎	ロングソード/ハードレザー/レザーハット
5	アーチャー♂	4	水	ショートボウ/ハードレザー/羽飾り
6	アーチャー♀	4	炎	グレートボウ/ハードレザー/羽飾り
7	ウィザード♂	4	水	シブレの杖/ローブ（魔法：グラッグプレス/アイスジャベリン）
8	クレリック♀	4	炎	シブレの杖/ローブ（魔法：ヒーリング/クリアランス）

1. LEADER：グリマール



強気な言葉のグリマール

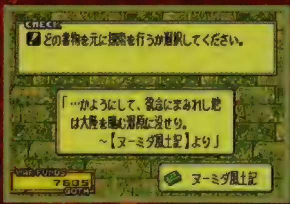


アーチャーとウィザードに注意

かなり高低差のあるステージで、上からのアーチャーによる弓攻撃は強力。下で敵を待ち受けずに、積極的に敵の懐に潜り込んだ方がいいだろう。ただし、左側にいるウィザードの攻撃とクレリックの回復はやっかいなので、素早いニンジャなどを左側に展開し、左右から挟み撃ちをかけ、遠距離攻撃の部隊を接近戦で片づけよう。

クエストモードを活用しよう

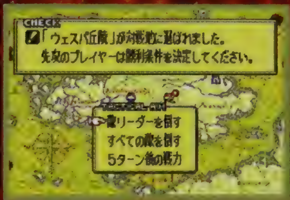
ストーリーモードで文献を手に入れたら、クエストモードで探索を行ってみよう。自分で設定したターン数以内にクリアすることで、ストーリーモードで使用できるアイテムを手に入れることができるのだ。また、友達との対戦でも、勝敗に関わらずアイテムが手に入るぞ。対戦で条件を満たすことによって勲章をゲットすることもできるのでチャレンジしてみよう。また、不要なアイテムやユニットを交換するのもいいだろう。



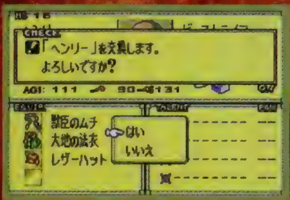
文献を手に入れたらチャレンジだ。ある程度レベルがないとちょっとキツイ



探索は何度でも行うことができる。条件を設定し直してどんどんプレイだ



勝利条件の設定もできる対戦。勲章もゲットできるし、アイテムも手に入る



不要なユニットやアイテムを友達と交換するのもいいだろう

シビュラの素性



アルデア湖畔

勝利条件

敵を全滅せよ!



ニッカールのワナにはまり捕らえられてしまったアルフォンス



助力と引き替えに助けてくれる

敵ユニット

	クラス	LV	属性	装備品
1	ホークマン	6	風	ハルトハンマー/チェインメイル/タワーシールド
2	ホークマン	6	大地	ハルトハンマー/チェインメイル/タワーシールド
3	ホークマン	6	大地	ハルトハンマー/ハードレザー/バンダナ
4	フェアリー	6	風	ボウガン/ハードレザー
5	フェアリー	6	大地	ボウガン/ハードレザー
6	グリフォン	6	風	なし
7	グリフォン	6	大地	なし

敵は全て飛行タイプ

敵は全て飛行系で、攻撃力もそこそこ高いユニットが多い。シビュラの魔法攻撃がかなり有効なので苦戦はしないだろうが、敵を水中に、自分は陸上で戦うと有利に戦闘を展開することができるぞ。



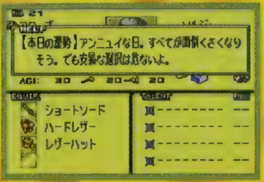
シビュラはソーサレスなのだ



敵を不利な水中に追い込もう

今日の運勢

詳細ステータス画面でセレクトボタンを押し、名前のところを選択すると、その日の運勢を知ることができる。運勢によっては不利有利があるので、チェックしよう。



これってどういうことなの?

勲章の効果と取得条件

ユニットは戦闘を重ねることで、経験値を得て強くなっていくのだが、時折きわだった活躍を見せたユニットには勲章が与えられることがある。勲章は全部で32種類あり、これを手にすることで新たな能力が身に付いたり、クラスチェンジのための資格を得ることができるのだ。

◎聖竜のウロコ◎



5体のドラゴンを殺害すると手に入る。竜属に恐れられ、竜属に対する説得率が減少してしまうのだが…。

◎騎士の証◎



反撃を受ける状態の直接攻撃を15回以上行うと、ナイトにクラスチェンジするために必要な勲章が手に入る。

◎賢者の石◎



所得条件、その効果ともに現段階では秘密。ただし、賢者という名前から察するに、頭の良いユニットが…。

◎皆伝の書◎



物理攻撃を3回連続で回避すると手に入る。ソードマスターにクラスチェンジするために必要な勲章だ。

◎護身の心得◎



敵の攻撃に対する反撃で相手にとどめをさすと手に入る。この勲章を持っていると、敵への反撃のダメージがUP。

◎物欲の権化◎



アイテムを5個拾うことで手に入る。その効果は不明だが、あんまりうれしくない勲章の名前だ。

◎小悪魔のささやき◎



女性ユニットが男性ユニットの説得に成功するとゲットできる。ウィッチにクラスチェンジするために必要。

◎実戦経験◎



クエストモードの「対戦」でのみ取得が可能。取得条件とその効果は不明。とにかく対戦を繰り返そう。

黄金の太陽



【GBアドバンス】	
タイトル	黄金の太陽
発売元	任天堂
発売日	8月1日
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ついに、ついに発売日が決定したぞぉ！ 予定の7月よりちょっぴりはみ出しちゃったけど、夏休みにはバッチリ遊べそうだよね。今月も新着情報満載だよ。

物語はロビンたちの生まれ故郷から始まる…

主人公のロビンが住んでいるハイディア村は、とても平和な村でした。3年前の大嵐で4人の命が奪われた悲劇以外は大した事件もなく、ロビンのような若者には少し退屈ですらあります。そんなロビンを楽しませてくれるのが、学者のスクレータが語る錬金術の研究でした。

しかしある日、ソル神殿に眠っていた4つのエレメンタルストーンが奪われてしまったのです！ これが世界各地の「聖なる灯台」に置かれると、恐ろしい錬金術の力が解放されてしまうのです。それを阻止するため、ロビンは冒険の旅に出るのでした。



ロビンの住むハイディア村は、緑も多くてとっても暮らしやすい平和な村みたいだね

ハイディア村の人々

高い山に囲まれた、温暖な気候のハイディア村。とりあえずストーリーに深く関係すると思われる4人を紹介してるけど、もちろんもっといろんな人が暮らしているんだ。でもロビンとジェラルドって、自分がエナジーを操るエナジストだって知ってるのかなぁ。

スクレータ

錬金術を研究している学者で、近くにあるアルファ山を調べるために2年前からここに住んでいます。ちょくちょく遊びにくるロビンたちを暖かく迎えてくれるとってもいい人。

ジャスミン

ロビンやジェラルドと仲良しの女の子で、錬金術研究の手伝いもしています。



ロビン

遊び盛りの17歳。奪われたエレメンタルストーンを追って世界中を旅することになります。地のエナジスト。



ジェラルド

ロビンとは同い年で、親友でもあります。また、父親はハイディアの村長です。火のエナジスト。

ウェイアードの世界ってどんなとこ？

物語の舞台となるこの世界では、人々の力がまだ弱く、自然や動物、魔物といった脅威といつも戦っているような状態です。だから人間が争うような余裕はなく、みんな協力して暮らしているのでした。テレビやマンガのような文明もないので、ロビンたちはスクレータの話に惹かれるわけです。ただソル神殿のような、現在の文明では作れないような建物があります。誰が何のためにどうやって作ったのか、今はまだわかっていません。



村の外は魔物がウヨウヨしていて、ちょっと危険みたい

冒険の舞台となる地域の一部を紹介!!

マーキュリー灯台

マーキュリーとは水星のこと。つまり水のエレメンタルを象徴する場所なんだ。だからなのか、水面を渡らなくちゃいけないトラップやパイプを動かすイベントなどがあるみたいです。



不思議な声がロビンの耳に入ってくる…。なにかのヒントなのかな？



とあるエナジーを使うと画面に変化が！ うーん、これから何が起きるんだろう



パイプがズレていて、水があふれています。くっつけてみようか？



イミル村

マーキュリー灯台のすぐ南にある村。いつも雪が積もっているので、ロビンたちが歩くと足跡が残ります。最近マーキュリー灯台へ行った人がいるっていうのは、もしかしてストーンを奪った連中!?



ワールドマップの北のほうなので寒い寒いっ。地元の人でも堪えるみたい？



あまりの寒さに、川の水も凍っています。あ、上のほうにかわいい雪ダルマが



この村では病気が流行っているらしい。ストーリーにも関係してくるのかな？

ハイディア村

前のページでも紹介した、ロビンやジェラルド達が住んでいる村。大陸のほぼ中央にあって、高い山に囲まれています。北側のアルファ山には、4つのエレメンタルストーンを封印しているソル神殿があります。ここで、とんでもない事件が起きるのか？

カレイの町

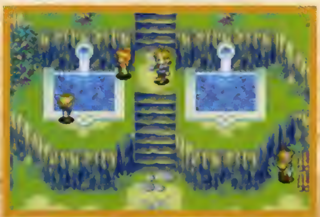
ハイディア村から少し南へ行った所にある町。人々の服装や建物の屋根が、いかにも暑い地方のもの、といった雰囲気だね。武器や防具を売っている店もあって、人の流れが多そうな場所です。



タマネギみたいな屋根や下の人が着けている被り物がちょっとアラビア風だね



画面の右下では家の外で盾みたいなものを売っているね。屋内は暑いからかな



暑いときにこんな水場があると、なんだかホッとするね。ちょっとひと休みっ

その他の地方は…

ここで紹介した4つの場所以外にも、ロビンたちが訪れる場所はたくさんあるはず。ハイディア村のまわりだけを見てみても、入り組んだ川があったり砂漠みたいな場所があったり、いろんな環境で冒険するんだろうな、ってことがワールドマップを見てもわかるよね。ちなみに、ここで紹介した地方はアンガラ大陸っていうんだって。そして、アンガラ大陸の南西にある大陸が、ゴンドワナと呼ばれる地方らしいんだ。きっとストーリーが進むと、そっちの地方へも冒険の幅が広がるんだろうね。



ここは洞くつの中かな？ 地上以外にもいろんな場所へ行くんだろうな

エナジーってどんな事ができるんだろう?

エナジーっていうのは、ロビン達エナジストだけが使える特殊な精神パワーのこと。戦闘中に使えば特殊な技をくり出せるし、フィールドで使えばいろいろな効果が期待できるという、とっても重要な要素なんだ。今回はフィールドで使えるエナジーの中から9つを紹介しちゃおう。ゲームの中では、実際にこれらのエナジーをあらゆる場面で使いながらストーリーを進めていくんだ。ちょっとしたヒラメキが大切だよ！



エナジーを使うときは、まずメニューからエナジーのアイコンを選んで…



使いたいエナジーを選ぼう。L・Rボタンにセットすればすぐに使えます

プレイヤーとエナジー、ジンの関係



➡例として、水のエナジスト・メアリィに来ていただきました

エナジーを使う

フィールドでも戦闘中でも使うことができる能力（精神パワー）で、各キャラはそれぞれ何種類かの技を持っています。エナジーを使うにはEP（エナジーポイント）が必要です。

ジンを使う



プレイヤーが捕まえたジンを、キャラクターの1人にセットすると能力の一部が上がります。ちなみに左のイラストは地のジン。

セット

放出

戦闘中にジンを開放して敵を攻撃できます。その分プレイヤーの能力は下がるけど、開放したジンを使って強力な技が出せることも。

イマジン

普通は見えないものも見えるようになります。この能力を使いながら歩くこともできるので、例えば見えないハシゴを登るというような使い方ができます。また、隠れているジンを見つけられます。



砂漠の中に怪しい場所を発見。さっそくイマジンを使ってみると…



やっぱり、岩の中央に水たまりがあったよ！　このまま飛び込んじゃえ！



砂漠で見つける水たまりは本当にオアシスですな。冒険がだいぶ楽になりそう

ムーブ

人間の力では動きそうにないものや、離れた場所にあるものを動かすことができる能力。空中に白い手が現れて、目標物を動かしてくれるんだ。一見通れない道もこの能力があれば通れるかもね。



奥にある岩をどけているところ。こういったパズルっぽい要素もあるんだね

リード

その人が口に出さない、心で話している言葉を聞くことができる能力。ロビンたちに初めて会う人が重要なことをポンポン喋ってくれるわけもないし、この能力はかなり重宝するかもしれないね。



こんな感じで、心で思っていることのほうがヒントになることもあるよ

チルド

地面の水たまりなどを凍らせて、氷柱を作ることができる能力。ジャンプしても届かないような谷も、チルドで作った柱を足場にして渡れるようになったりします。でも氷は氷なので熱には弱いみたい。



水たまりの水を凍らせて柱を作ってます。でも火が隣りにあって溶けちゃいそう

アクア

精神パワーで局地的に雨雲を作り出して、雨を降らせる能力。例えばこれを焚き火の上で使えば、火を消すことができるのです。「チルド」の写真の場所でこれを使えば、氷柱を溶かさずにすむね。



小さな雨雲を出して雨を降らせます。火をけす以外にも使い道がありそうだね

グロウ

植物の芽などをすぐに育てて、大きくできる能力。例えば崖の下にある植物の芽にグロウを使うと、ニョキニョキっと茎が伸びていき、崖を登るロープの代わりに使えるようになるんだ。これ以外にグロウを使って育てられるものってあるのかな？



植物の芽を発見！　他の植物と違うから見分けをつけやすいよね



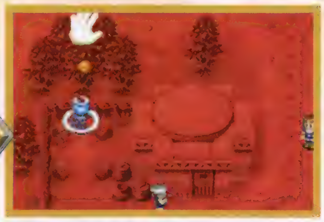
グロウを使うと急激に育っていって、あっという間に太いツタになっちゃった

キャッチ

自分の手では届かない場所にあるものを取ることができる能力。高い場所や柵があって入れない場所のアイテムも、見えてさえいればこの能力で取れるんだ。フィールドを歩いていて何かを見つけたら、キャッチを含めいろんなエナジーを使ってみるのがいいかもね。



木の上に、何か実のようなものがあるね。でも柵があって行けない…



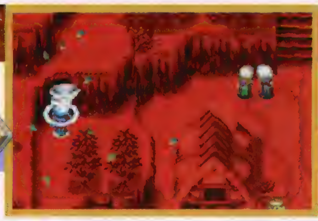
キャッチを使えば、大きな手が自分の代わりにアイテムを取ってくれるんだ

スピン

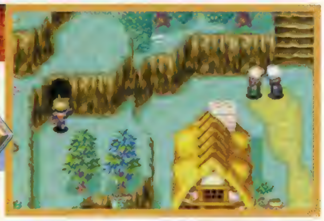
小さなつむじ風を起こすことができる能力。小さな、といっても威力はバツグンで、太いツタなんかは一撃で消し去ることができるんだ。その他にもアイディア次第でいろんなことに使えるかも!?



岩壁に普通とは違うツタがからまっています。うーん、見るからに怪しい…



スピンを使って、つむじ風をツタにぶつけてやると…



ツタの裏に隠れていた入口を発見！こんな感じの仕掛けがいっぱいあるらしい

リフト

大きな岩のような重いものを動かすことができる能力。例えば大きな岩にこれを使うと、「ムーブ」「キャッチ」と同様に大きな手が現れて、岩を掴んで持ち上げてくれるんだ。岩は空中に浮いたままになるから、自由に通り抜けができるようになるよ。



大きな手が岩をがっちりと掴んで持ち上げてくれるんだ



浮いている岩の下を通るのはちょっと怖いけど、落ちてこないから大丈夫だよ

いろんな組み合わせもOK!



イマジンでしか見えない水たまりに向かってチルドを使っているところ

場面によっては、同時に2種類のエナジーを使わないとクリアできないこともあるんだ（左の写真では「イマジン」と「チルド」を使ってます）。つまり、フィールドではエナジーの使い方によって本当にいろんな事ができるっていうこと。その使い方を考えるのがプレイヤーの役目。同じエナジーでもいろんな使い道があるから、自分のひらめきが頼りなんだ。



ワリオランドアドバンス™
ヨーキのお宝

【GBアドバンス】	
タイトル	ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝
発売元	任天堂
発売日	8月21日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

オレ様の活躍をアドバンスで楽しんでくれ！

なんと、いきなりの画面到着＆発売日決定です!! さっすがワリオ。やることが大胆で豪快ですな。そんな『ワリオランドアドバンス』は、GBで人気の『ワリオランド』の最新作。コース探検のおもしろさや、ワリオのコミカルアクションがふんだんに盛り込まれたゲームだぞ。今回はそんな新着画面を紹介します。まずはワリオの勇姿をたっぷりと見てちょうだいよ。

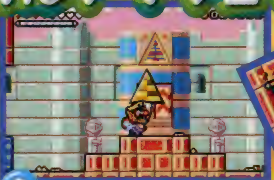




↑今回のワリオはお宝探しの冒険へ。でもそー簡単にいくかな？

ワリオのコミカルアクションが楽しいよ！

GBアドバンスになったことで、ワリオのアクションも、よりスムース＆パワフルになったぞ。しかも、ハチに刺されてふくらんだり、お尻に火がついて走り回ったりと、コミカルアクションで楽しませてくれるんだ。アクションゲーム好きなら、要チェックだぞ。



↑どんな冒険が待っているのかな





↑呪いの遺跡に眠る財宝を目当てに、ピラミッドに乗り込んだワリオ



←ハチに刺されて顔がふくらんじゃいました。すんごい顔ですよ、これ







↑パワフルなアクションで、楽しい冒険が期待できそうだね

マジカルバケーション（仮）

【GBアドバンス】	
タイトル	マジカルバケーション(仮)
発売元	任天堂
発売日	今秋予定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	未定
備考	GBA専用通信ケーブル対応

魔法学校の臨海学校で起こる大冒険!!

そしてこちらは秋頃に発売が決まりそうな期待のRPG『マジカルバケーション』。魔法学校を舞台に繰り広げられるファンタジーな大冒険を楽しめるぞ。今回は、主人公のイラストも初公開。男キャラか女キャラかを選択できるようになっているんだ。



みんなで行った臨海学校で、キャンプファイヤーを楽しんでいるぞ

精霊の力を借りてバトルの展開が楽になるぞ

ゲーム開始時に、プレイヤーは属性（火、虫、音からひとつ）を選ぶ事ができるんだって。この時に選んだ属性によって、最初に使える魔法が決まるらしいぞ。さらに冒険の途中で、その属性と関わる精霊を味方につければ、バトルの展開を楽にできるんだって。


火の属性を持った主人公が得意とする魔法は、こんな攻撃なんだ



物語がどんな風に展開していくかは、まだ謎に包まれているんだ


細部まで描きこまれたグラフィックが、とってもきれいだよね


これが主人公が通う魔法学校だ



主人公と火の精霊との出会いだ



戦闘はパーティで行うみたいだね


これは、魔法学校の「魔バス」。これにのって臨海学校へ出発だ



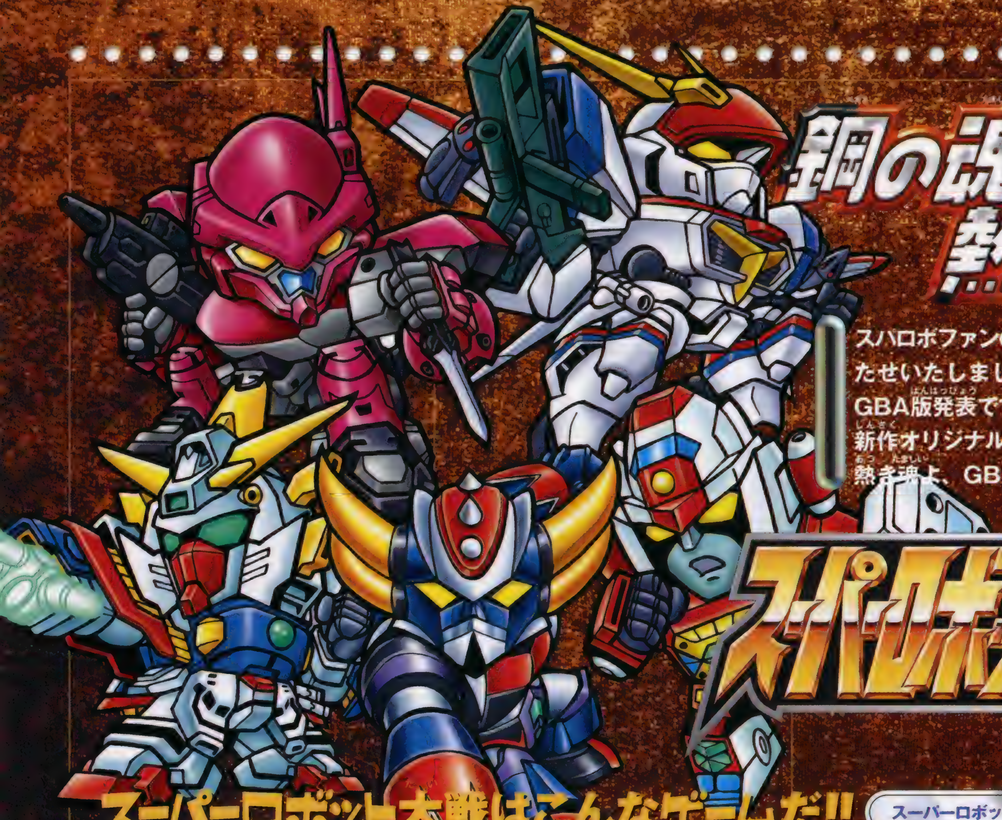
これが戦闘シーン。キャラたちが四角い枠で区切られているよね

プレイヤーは男・女主人公のどちらかを選んでプレイするんだ

これが、男＆女主人公のイラストだ。最初に性別を選んで、そして属性を決めることになりそうだ。さて何の属性を選ぼうかな？







鋼の魂はGBAでも熱く燃えるぜ!!

スパロボファンの皆様、お待たせいたしました。ついにGBA版発表です。もちろん新作オリジナルストーリー!! 熱き魂よ、GBAで燃えろ!!

【GBアドバンス】

タイトル	スーパーロボット大戦A
発売元	バンプレスト
発売日	秋予定
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

スーパーロボット大戦A

スーパーロボット大戦はこんなゲームだ!!

スーパーロボットファンなら一度はハマる登竜門ゲームなのだ。

シミュレーションRPG

ゲームのシステムはシリーズを通しておなじみのシミレーションRPG。ユニットを配置して、敵ユニットとターン制で戦っていくシステムなんだ。もちろん、スパロボシリーズならではの要素もたっぷりあるぞ。



自軍のユニットを移動、戦闘させ、敵軍のユニットを倒していくのだ

今回のストーリーは…

宇宙世紀000×年。1年戦争、グリプス戦役という2つの大戦を乗り越え、地球圏にもつかの間の平穏が訪れた。テラフォーミングによる火星の開拓。ティターンズの反乱の爪痕も癒され、地球圏の復興、発展は急速に進められた。そんな折り、母星を失ったバーム星人が地球への移民を求め、地球政府も和平会談に応じることを快諾する。だが、和平派代表の暗殺という最悪の結果に終わり、戦争状態に突入。これに呼応するように、月のギガノス帝国のギルトール元帥は地球からの独立を掲げ、宣戦を布告する。さらに、火星開拓都市は謎の敵によって襲撃を受け、地球ではなりを潜めていた百鬼帝国の侵攻も再開された。こうして地球圏は再び戦火に彩られることになる。

オリジナルキャラクターも登場!!

また、最近のスパロボシリーズではおなじみになった、バンプレストのオリジナルキャラクターとマシンも登場するぞ。PS版の『スーパーロボット大戦α』では、男女8人のオリジナルキャラから プレイヤーを選べ、また、搭乗するマシンも「スーパーロボットタイプ」「リアルロボットタイプ」という選択ができたんだ。さらに物語のキーになる人物でもあった。今回のGBアドバンス版では男キャラ、女キャラの2タイプから選択できるらしいんだ。一体、どんなマシンに乗るのか? 物語にどう絡んでくるのか楽しみだね。

数多のスーパーロボットが登場する!!

登場するのは70年代から現在までの数多のスーパーロボットたち。このロボットと搭乗するキャラクターが一同にそろい、ドラマティックな物語とともに、正義を貫いていくのだ。今回もシリーズ初参戦となる作品が2作品加わっているぞ。詳しくは下を見てくれ。



「機動戦艦ナデシコ」が初見参!! ミスマル・ユリカとブライトの出会い?! だ

今回の登場作品はこれだ!!

- 機動戦艦ナデシコ（シリーズ初見参）
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム第08MS小隊
- 機動戦士ガンダム0083スターダスト・メモリー
- 機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
- 機動武闘伝Gガンダム
- 新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ
- 無敵超人ザンボット3
- 無敵鋼人ダイターン3
- 機甲戦記ドラグナー（シリーズ初見参）
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ　グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 真・ゲッターロボ（原作漫画版）
- 超電磁ロボ　コン・バトラーV
- 超電磁マシーン　ボルテスV
- 闘将ダイモス
- バンプレストオリジナル

今回のシステムは!?

今作品には新しいシステムも追加されている。ここでは、そのシステムについて紹介していこう。

援護行動（サポートアタック）

スーパーロボットたちの熱い友情を垣間見れそうな、このシステム。隣接したキャラが右の条件を満たせば、援護にまわってくれるんだ。

- 援護するユニットと援護されるユニットが隣接している
- 援護するユニットのサポート回数が残っている
- 援護されるユニットと高低差が同じ（空と陸の場合は不可）
- 援護するユニットの武器が目標の敵に使用できる
- サポートアタックをOFFにした時はサポートしない（デフォルトはON）
- 援護するユニットが行動終了していない



なんと、コン・バトラーが2体?! しかも援護攻撃までしてくれてる!!

援護防御（サポートガード）

そして窮地のユニットをサポートしてくれるこのシステム。できれば、登場作品のユニットにサポートしてもらえるように配置したいよね。

- 援護するユニットと援護されるユニットが隣接している
- 援護するユニットのサポート回数が残っている
- 援護されるユニットと高低差が同じ（空と陸の場合は不可）
- 援護されるユニットが回避を失敗した場合
- 援護して破壊される恐れがある場合はサポートしない
- サポートガードをOFFにした時はサポートしない（デフォルトはON）
- 援護するユニットは行動終了していない



ゴッドガンダムをサポートしてくれたのは風雲再起。初の動物パイロット?

合体攻撃

さらにN64版で好評だった、複数のユニットによる合体攻撃も可能。強力な攻撃を浴びせることができるぞ。どんなユニット同士で合体攻撃ができるかは、また秘密。ファンなら色々考えてみるだけで楽しいかも?!



これはドラグナーチームによる合体攻撃だ。とっても威力のありそうな攻撃だ

その他のモードは?

今月はまだ、その他のモードについては、明かされていないんだ。スパロボシリーズと言えば「カラオケモード」や「キャラクター&ロボット辞典」がお約束だったけど、今回はどうなるのかな?

他にも新システムが

残念ながら、今回はまだ秘密なんだけど、まだまだ新システムが追加されているんだ。もちろん、今までのシリーズではなかった、全く新しいシステムなので、続報を期待してもらいたいぞ。

それでは今回登場するスーパーロボット達の勇姿をとくとご覧あれ!



機動戦艦ナデシコ

【1996年10月1日～1997年3月25日放映】

登場作品の中では一番新しい作品なので、最近のユーザーも知っている人は多いだろう。謎の敵、木星蜥蜴と戦う為に新造された機動戦艦ナデシコを巡る波瀾万丈の物語。今回のゲームではどういうふうに登場するのか? そしてこのキャラが物語にどう絡むのか?! 楽しみだ。



私たちはたったひとつの同じ時間に生きていると考えていた。生きている時間と時代はすべて同じだと。 ホシノ・ルリ



エステバリス陸戦のワイヤード・フィスト



ユリカのカットインも入るのだ



エステバリス最大の武器がコレ。勝負を決めるならこの技で攻撃だ



ナデシコの物語に登場したキャラは何人ゲームに登場するのかな



マップ兵器グラビティブラスト



ルリルリのカットインも入るぞ



物語を知らない人は、今すぐビデオでチェックしておこう





機甲戦記ドラグナー

【1997年2月7日～1999年1月30日放映】

「ザブングル」「ダンバイン」「エルガイム」「Zガンダム」「ガンダムZZ」に続き、関東で土曜日午後5時半に放映していたシリーズ最後の作品。今回スパロボに初参戦だ。



シリーズ初見参なのだ



どんな戦いを見せるか



こんな敵もいたよねぇ



早く使ってみたいよね

機動戦士ガンダム

【1979年4月7日～1980年1月26日放映】

言わずとしれたガンダムの原点。今回はバンプレストさん曰く、ファーストガンダムがかつてないほどにパワーアップ。シリーズ初となるビームジャベリンやGアーマーとの合体も再現しているぞ。また追加装甲でフルアーマーにも!!



連邦の白いモビルスーツは化け物か?! シャア・アズナブル



シャアのジオングと対決だ



セイラさん搭乗のGアーマー

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

【1998年3月12日劇場版公開】

ファーストガンダムから13年後、再び戦場で相まみえることになった、アムロVSシャアの最終決戦の劇場版。ニュータイプ専用機によるアムロVSシャアの戦いも最後は殴り合い?!



フィンファンネルだ



アムロのνガンダム



νガンダムは伊達じゃない!! アムロ・レイ

機動戦士Zガンダム

【1985年3月2日～1986年2月22日放映】

ファーストガンダムから7年後の世界が舞台のTVシリーズ。カミーユ・ビダン少年の戦争の物語でもあり、赤い彗星シャア・アスナブルの物語でもある作品だ。

まだ終わらんよ!! クワトロ・バジーナ



金色の百式も登場

機動戦士ガンダムZZ

【1986年3月8日～1987年1月31日放映】

「Zガンダム」に続いてTVシリーズで放映された作品。今までの暗い(?!)ニュータイプの主人公とは違い、明るい脳天気なニュータイプ主人公、ジュドー・アーシタの物語だ。

あんた、俺の敵だよ!! ジュドー・アーシタ



ZZガンダムの武器は。

機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー

【OVA全12巻1991年5月23日第1巻発売】

オリジナルビデオで販売された「ファーストガンダム」と「Zガンダム」を繋ぐ物語。核搭載ガンダムを奪われた連邦軍とジオンの残党軍による、歴史に残らない戦争の物語だ。

貴様に話す舌などもたん!!



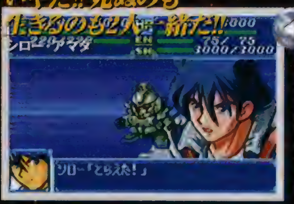
ガトーVSコウの戦い

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

【OVA全10巻1996年1月25日第1巻発売】

「ファーストガンダム」の外伝的ストーリー。こちらもオリジナルビデオで販売され、ガンダムシリーズでは最新の作品。1年戦争を別角度でとらえた物語だ。

いやだ!! 死ぬのも生きるのも2人一緒だ!!



ガンダムEz8も参戦

機動武闘伝Gガンダム

【1994年4月1日～1995年3月31日放映】

いわゆる「ガンダム正伝」とは異なる、アナザーガンダムシリーズ。地球を舞台にガンダムファイトを繰り広げるガンダムファイターたちの熱い、本当に熱い物語。スパロボではN64版以来の登場となる作品だ。

俺のこの手が真っ赤に燃えるうっ!! あいつを倒せと轟き叫ぶううっ!! ドモン・カッシュ





ドモンVSデビルガンダムの戦いだ



アレンビーやシャッフル同盟も登場

機動新戦記ガンダムW エンドレスワルツ

【OVA全3巻1997年1月25日第1巻発売】

同じくアナザーガンダムシリーズのWガンダム。今回登場するのはOVA&劇場版の「エンドレスワルツ」。いわゆるカスタムシリーズのガンダム5体が登場するようだ。もちろん、5人のパイロット達も登場。女性ファンが最も多いガンダム作品とも言えよう。

言いたいことはそれだけか。全てが狂っているのなら俺は自分を信じて戦う。 ヒイロ・ユイ





ヒイロのWガンダムゼロカスタム



最初から味方になってくれるのか?

無敵超人ザンボット3

【1977年10月8日〜1978年3月25日放映】

SFC版「第4次スーパーロボット大戦」以来の登場となる、「サンボット3」。今回は「ダイターン3」との夢の合体攻撃も披露してくれる?



この敵キャラは初登場



サンボットムーン

アターックだ!!

無敵鋼人ダイターン3

【1978年6月3日〜1979年3月31日放映】

全長120mと、今回登場するスーパーロボットの中でも群を抜いて巨大なロボット「ダイターン3」。スパロボシリーズには欠かせないユニットとなっているよね。





サンアタック炸裂

この敵も初登場だ

マジンガーZ

【1972年10月7日〜1974年9月1日放映】

スーパーロボットの流れを作った元祖と言えばコレ。スパロボシリーズで知ったという小さいお友達も多いと思うが、大きいお友達はこの作品のおかげで大人になれたと言えよう。



必殺ブレストファイヤー



技は一緒に叫んで出そう

今回も大活躍してほしい

グレートマジンガー

【1974年9月8日〜1975年9月28日放映】

「マジンガーZ」に引き続きTVで放映された「グレートマジンガー」。その強さや大人っぽいキャラクターなど、マジンガー人気をさらに深めた作品だ。



必殺サンダーブレイク



指のアップに稲妻が

そしてぶちかませ!!

UFOロボ グレンダイザー

【1975年10月5日〜1977年2月27日放映】

マジンガーシリーズのラストがこの「グレンダイザー」。フランスで大人気にもなった作品。主人公が星の(宇宙人の)王子様という設定にも関係あるのか?!



いくぞダブルハーケン



スペイザーも出るのかな?

ダブルハーケン炸裂!!

ゲッターロボ

【1974年4月4日〜1975年5月8日放映】

ゲッターロボG

【1975年5月15日〜1976年3月25日放映】


戦闘中、ゲットマシンの分離も?!

真・ゲッターロボ

【原作漫画版】

合体ものの元祖と言えばコレ。スパロボではおなじみの「真・ゲッターロボ」まで登場。もちろん、いつもいい味を出してくれる「テキサスマック」も登場するぞ。



シャインスパークをお見舞いするぜ

超電磁ロボ コン・バトラーV

【1976年4月17日〜1977年5月28日放映】

5体が合体する身長57m、体重550tのスーパーロボット。スパロボシリーズのロボットの中では搭載武器は最大かもね。



超電磁スピン発動だ

超電磁タツマキ〜

超電磁マシーン ボルテス5

【1977年6月4日〜1978年3月25日放映】

「コン・バトラーV」に引き続きTVで放映された作品。敵将軍ハイネルと主人公、剛健一の戦いは、このゲームでも見物になりそう。



ボルテスの必殺技だ

天空剣Vの字斬り〜

闘将ダイモス

【1978年4月1日〜1979年1月27日放映】

そしてスパロボ初となる「コン・バトラーV」「ボルテスV」「闘将ダイモス」という故・長浜監督3作品の夢の共演が実現。涙ものです。



必殺!! 烈風!! 正拳突きぃぃ!!





竜の戦士 ブレスオブファイア BREATH OF FIRE®

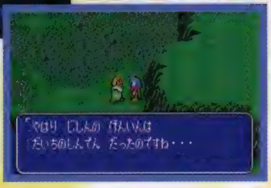
【GBアドバンス】	
タイトル	ブレス オブ ファイア~竜の戦士~
発売元	カプコン
発売日	7月6日予定
価格	4800円
ジャンル	チェンジブルRPG
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

この夏、正当派のRPGをやりたい!! と思っている君におすすめなのが、このソフト。君の冒険心を存分にかきたててくれるぞ。今回は物語の序盤を紹介しよう。

この夏はGBAでブレスオブファイア!!

『ブレス オブ ファイア』はこんなゲームだ!!

『ブレスオブファイア』は、奥深い物語と多彩な効果が楽しめる戦闘が人気のRPGシリーズ。今回はその原点である第1作がGBAでリメイク。こうなると『2』以降の続編もリメイクしてほしいよね。



物語をじっくりと楽しもう



GBAで、どこでもRPGを満喫できるね

戦闘システム

コマンドバトル

戦闘はコマンドを入力して戦っていくシステムだ。攻撃やアイテム、とくのう（特殊能力）などを選択し、戦う敵を選んで攻撃していくんだ。



序盤はプレイヤーキャラはひとりだ

パーティを組む

物語が進むと、仲間になってくれるキャラが増えていく。その場合は仲間と協力しあって戦うのだ。主人公と同じように仲間の行動を選択して戦うぞ。



仲間がいれば戦闘も心強いね

合体攻撃もできる

また、このゲームでは特定の仲間同士で合体して攻撃を繰り出すことができるんだ。強力な攻撃が繰り出せるので、積極的に使っていこう。



どんな合体攻撃ができるのか楽しみだ

フィールドにも様々な仕掛けが

このゲームには、冒険の舞台を移動するフィールド画面にも、様々な仕掛けが施されているんだ。まずは、時間。一定時間がたつと朝→昼→夕方→夜というように時間が流れていくぞ。夜でないとできないイベントなんかもあるみたいだ。また、動物が画面に現れることもあるんだ。あるキャラがいれば、弓などで、動物を狩ったり、魚を釣ったりすることもできるんだって。



フィールド上に動物が出現したぞ



フィールド上に不思議な紋章が…

セーブは「りゅうのやしろ」で行う

セーブは、町などにある「りゅうのやしろ」で行うことができるぞ。すぐに中断したい場合は「ちゅうだんのきろく」にセーブすれば、その時の状態もセーブできるんだ。

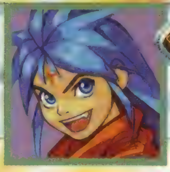


町についたら、ここでセーブしよう

今月は旅立ちの村ドラグニールからウィンディアまでをダイジェストで紹介するぞ！

ドラグニール

物語の始まりになるのが、主人公リュウの住んでいる村、ドラグニールだ。実はドラグニールには、竜一族の末裔たちが住んでいるんだ。そこに突然訪れる悲劇とは…?!

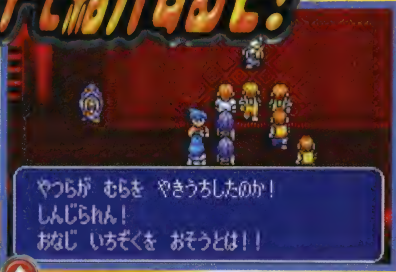


リュウ

主人公リュウは竜に変身することのできる竜一族の末裔。その竜の力が目覚めた時は、一体、どんな力が呼び起こされるんだろうね?



村が突然、火の海になってしまった



この村を襲ってきたのは黒竜族らしい…

カンタベル

とらわれた姉を捜すべく、旅に出たリュウ。まず立ち寄るのがカンタベルの村だ。どうやら、この村の人々は城に住み着いてしまった化物に迷惑しているらしいんだ。



この城の中に化け物がいるらしいぞ



城の中にはアイテムも落ちているんだ



どうやら、こいつが、その化け物らしい

ナナイ

さらにナナイ王国でも、何かトラブルが起こっているらしい。早速行ってみるリュウだが、兵士が通せんぼをして、町の中に入れないんだ。一体どうすれば?!



町に入ろうとすると兵士が通せんぼ



町の地下にはこんなダンジョンが…



そしてその奥にいるのは一体?!

ウィンディア

ここまではリュウひとりによる冒険だったけど、いよいよ新しいキャラ、ニーナが、このウィンディアの町から登場だ。一体、どんな能力を持った女の子なのかな



ニーナ

飛翼族の王女ニーナ。成長すると巨大な鳥に変身し、人を乗せて空を飛ぶことができるんだ。物語のヒロイン的存在になると思うぞ。



ニーナの父親が毒を盛られたらしい



それは魔法使いの仕業だというのだが

対ボス戦ではこんなことも!!

このゲームではボスキャラの多彩な攻撃も見所のひとつなんだ。特にボスの体力ゲージがなくなるギリギリになって、「あーやっと倒せるぞ!!」って思った瞬間、気合いを入れ直したボスが、しぶとく倒れなかったりすることもあるんだ。これは、こっちの体力が少ない時には大ピンチになってしまうよね。なので、対ボス戦のときには、回復アイテムなどをしっかり持って挑もうぜ。



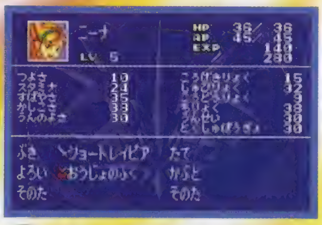
ボスキャラだって体力を回復するぞ



この往生際の悪さ!! 早く倒れて!!

この後は、いよいよリュウとニーナが合流!! さらに物語は深く感動に満ちていくぞ!

ウィンディアでは、今度はしばらくニーナを操作して、物語を進めていくことになるんだ。早くリュウと合流して一緒に戦う姿を見てみたいよね。でも、残念ながら、今回はここまで。この後、物語は、さらなる仲間を加えて、もっとドラマティックになっていくんだ。君もこの夏休みは、リュウたちと一緒に冒険してはどうかな。



これがニーナの初期ステイタス。最初からいくつかの魔法が使えるんだ

ニーナたちは王様を救うため、魔法使いのいる場所を目指すのだ

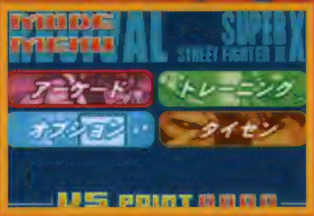




【GBアドバンス】	
タイトル	スーパーストリートファイターII X リバイバル
発売元	カプコン
発売日	7月13日
価格	5800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応
	マルチカートリッジプレイ対応

対戦格闘の熱気がよみがえる!

男女を問わず、体中の血が沸騰するほど熱くなる対戦格闘。中でもこの『スパII X』は、『ストII』シリーズのひとつの区切りとなる作品(『ストII』シリーズ5作目で、以後『ストZERO』『ストIII』と新たなる展開を見せている)で、最も高い評価を受けていると言っても過言ではない。過去のタイトルのリメイクではあるが、対戦ステージをアレンジしたり、キャラが描き起こされたりしており、従来のファンにとっても新鮮味がある。なんと言っても、今までになかった携帯ゲームで場所を選ばずに対戦できるところがうれしい。



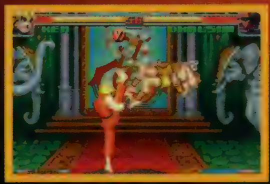
メインメニュー。画面下の「VSポイント」という気になる項目があるぞ


キャラセレクト画面。総勢16人ものキャラクターが登場するのだ

スパコンの極意

スーパーコンボ、略してスパコンとは通常技や必殺技を出すことで、スーパーコンボゲージを溜め、満タンになったときに特定のコマンドを入力することで発動する超必殺技のこと。相手に大ダメージを与えることができるだけでなく、見た目にも非常に華麗な技なのだ。


技を繰り出してゲージを溜める


SUPERマークが出たら準備OKだ


発動すると、画面一杯に「X」のマークがピカーンと表示されるのだ

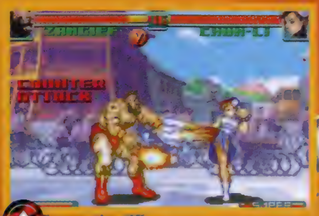


華麗なるスパコンでフィニッシュ! キャラによってコマンドや技は異なるぞ

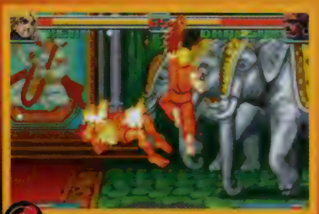
対戦ステージも一新!

昔なつかしいステージや、全く新しく生まれ変わったステージ。それぞれのキャラクターイメージに合わせた対戦ステージは本作でも健在。グラフィックのクオリティも高いのだ!


戦闘機が飛んでいるガイルステージ


春麗ステージにはたくさんの自転車が


にぎやかになったバイソンステージ


昔よりもゾウが多いダルシムステージ

戦え！ひたすら戦え！

ゲームの腕を磨くには、とにかく戦うこと。自分の持ちキャラを決めて使い込み、技を頭にインプットしたら、相手の動きをよく見て、行動を読みながら技を繰り出せ！上手くなったら友達と対戦だ!!



車を破壊するボーナスステージ



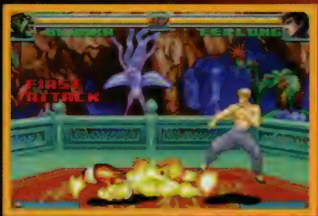
タルを壊すボーナスも健在



ブランカVSフェイロン



野生児ブランカに対するは、『スパII』から参戦したフェイロン。見た目からもわかるとおり、カンフーの使い手なのだ。



フェイロンの必殺技、熾炎脚が炸裂。喰らったものは炎に包まれる

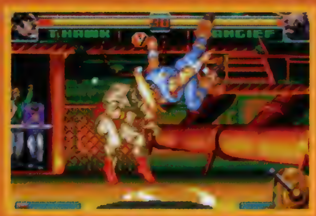


タイミング良くコマンドを出すことで、3連続ヒットとなる烈火拳

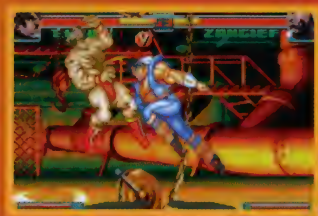
ホークVSザンギエフ



『スパIIX』キャラのなかでも巨漢の2人の対戦。この2人が同じ画面に登場すると、どうしてもステージが小さく感じてしまうのだ。



空中から繰り出す、ホークのコンドルダイブ。体ごとあたっていく技だ



投げの間合いこそザンギエフより短いが、使いやすい技の多いホーク

ディージェイVSバルログ



リズムにのって踊るように戦う、サンボ使いのディージェイ。対するはシャドルー四天王のひとり、スペインのバルログだ。

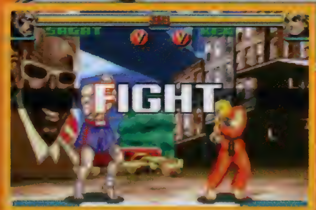


腕に装着されたツメがヒット。バルログは仮面を取ると超美形なのだ



ディージェイのマシンガンアッパーに対してスライディングを放つバルログ

サガットVSケン



シャドルーのナンバー2、サガット対アメリカンな空手家のケン。ケンの対戦ステージも、昔の港ステージとはがらりと変わっている。

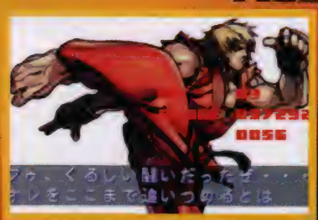


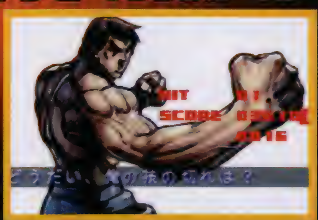
しゃがみ状態で発動するサガットのグラインドタイガーショット



対空としても使えるタイガーアッパーカット。使いやすいキャラクターだ

ALL YOU NEED IS FIGHTING SPIRITS!











風のクロノア 夢見る帝国

【GBアドバンス】	
タイトル	風のクロノア〜夢見る帝国〜
発売元	ナムコ
発売日	7月19日予定
価格	5300円
ジャンル	パズルアクション
プレイ人数	1人用

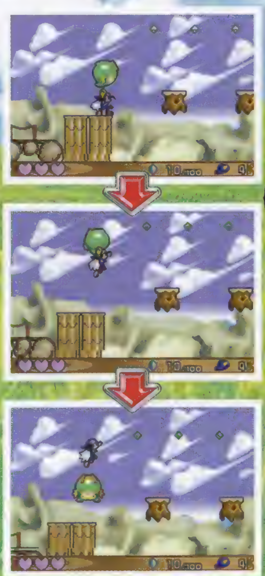
いよいよクロノアがGBアドバンスで遊べる日も迫ってきたね。今月はボスの紹介もしちゃおう！

あともう少しでクロノアに会えるよ！

基本テクニック"風玉"ってなに？



すべてのステージで重要なアクションが「風玉」なのだ。敵やブロックに風玉を当てると、持ち上げて歩くことができる。この状態でジャンプ中にもう一度ジャンプすれば、持ち上げた物を踏んで普通より高く・遠くへ飛べるのだ。それ以外にも、持ち上げた物を投げて敵やスイッチにぶつけたり使い方はいろいろ。ただし、風玉を飛ばせる距離は短いので注意しよう。



風玉で捕まえた敵を使って2段ジャンプ！　基本中の基本だ

最初にゲーム進行のおさらいをしておこう。ステージには2つの種類があって、パズルビジョンを3つクリアした後はパズル・アクションから自由に選ぶことができる。計5つのビジョンをクリアするとボスステージへ行けるのだ。



ボスの前では、この「パペットDISP.」でストーリーが展開される

パズルビジョン

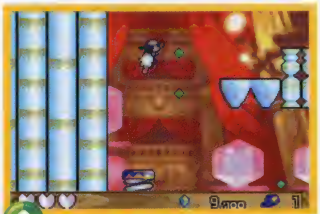
マップのどこかにある月のかけらを3つゲットして、出口に入ればクリア。いろいろな仕掛けを使ったり、ちょっとしたひらめきが必要な謎解きメインのステージ。



奥へ進むには謎を解く推理力が必要

アクションビジョン

右か上方向へ強制的に流れるマップで、無事にゴールまで進めればクリア。マップはどんどん流れるので、早く先へ行かねばならないアクションメインのステージ。



早く上に行かないと足場がなくなる！



WORLD1 ボス：チップル



手がトゲトゲの鉄球になっていて、クロノアめがけて飛び込んでくる



風玉でザコを捕まえてボスに投げつけよう。背中が弱点なのかな？

WORLD2 ボス：ムジカ



巻き上がる風を利用して敵と同じ高さまで飛び、敵を投げるのだ



ジグザグに飛ぶボスに注意！　ちなみにボスの体力は画面左上に表示される



ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス（仮）

SONIC 10TH Anniversary

【GBアドバンス】

タイトル	ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス（仮）
発売元	セガ
発売日	秋予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ハリネズミのソニックとなって、超音速で駆け抜けろ! 目にも止まらぬほどのスピーディなアクションが展開する、元祖『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』だ。

ソニック10歳の誕生日!!

セガのメガドライブで発売されてから、今月でちょうど10周年を迎えるソニックが、GBアドバンスの画面を所狭しとかけ抜ける! 横スクロールのアクションステージで、敵を倒し、リングを集めながら宿敵 Dr.エッグマンを追いつめるのだ。頼れる仲間、テイルス、ナックルズ、エミーもそれぞれのアクションを披露するぞ。4人までの同時プレイも実現だ。



『ソニック』の特徴は、とにかく速いこと。超スピーディーなゲームなのだ



回転ループもなんのその。ソニックのスピードにかかれば簡単に1回転だ



海岸沿いを滑空するナックルズ。真っ赤なカラーが目立つのだ



花火が上がってとっても綺麗なステージ。活躍しているのはテイルスだ



登場キャラクターの中でも紅一点のエミー。とってもかわいらしいよね



はてさて、これは何でしょう? 答えは丸まったソニック。コロコロ転がるぞ

ぷよぷよ アドバンス（仮）

【GBアドバンス】

タイトル	ぷよぷよアドバンス（仮）
発売元	セガ
発売日	夏予定
価格	未定
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

GBアドバンスの機能をフルにいかし、『ぷよぷよ』シリーズでは初の携帯ゲーム機による4人対戦を実現。さらに、今まで携帯機では実現できなかった「巨大ぷよ」の表示まで可能になったのだ!



通信ケーブルで4人対戦も可。もちろんおなじみのモードはバッチリたのしめるぞ

コラムス（仮）

【GBアドバンス】

タイトル	コラムス（仮）
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

セガの名作落ち物パズル『コラムス』がGBアドバンスに登場! 3個縦に並んだ宝石を、縦・横・斜めに同色3個以上を並べて消す、という簡単なルールで楽しめる。シンプルながらハマリやすい作品だ。



セガを代表する定番パズルゲームだね。かつてハマった人も多いんじゃないかな

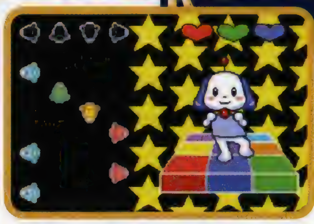
コナミの夏のアドバンスソフト一挙6本を大紹介!!



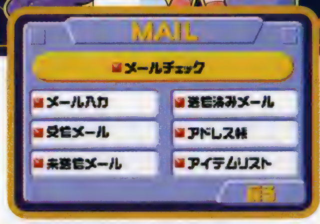
【GBアドバンス】	
タイトル	スタコミ
発売元	コナミ
発売日	7月26日
価格	5800円
ジャンル	ペット育成SLG&メーラー
プレイ人数	1人用
備考	モバイルアダプタGB対応

GBA初の本格メールソフトが登場

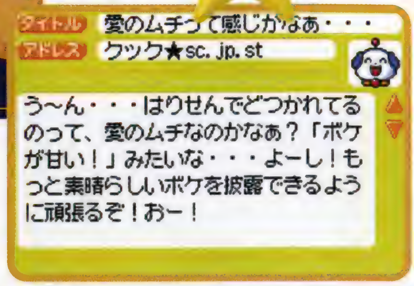
GBA初の本格派メールソフトとして期待の『スタコミ』。しかも、水谷さるころ氏デザインのかわいいキャラたちを育成したり、メール相手と通信することで、より楽しいメールライフをおくることができるんだ。今回はそんな最新情報を紹介していくよ。



おヒマな時には全4種類のミニゲームでも楽しむこともできちゃうのだ



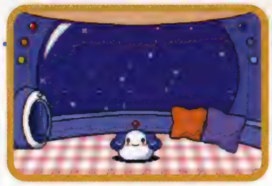
メールは漢字変換もできる本格派。インターネットメーラーとしても使えるぞ



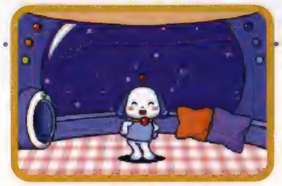
友達とメールを楽しもう。スタコミ特有の宇宙語変換もできるんだって

スタコミを育てて楽しくメールをしよう!

プレイヤーは5種類のスタコミの中から、好みのものをもらうことができるんだ。このスタコミのお世話をして育てることができるよ。



最初は幼少期(スライム型)のスタコミ



成長すると、こんな姿になるぞ



色々なコミュニケーションをとろう

メールソフトとしてはこんな機能があるぞ

- 漢字変換が出きる本格派メールソフト
- スタコミ特有の語尾に変換される宇宙語変換フィルター付き
- 受信メール30通保存可能
- 下書きメール1通保存可能
- 送信済みメール5通保存可能
- アイテムやハートを添付可能
- プロフィール自動添付機能

メールをするにあたって

メールを使うには、発売中のモバイルアダプタGBが必要だ。購入して登録をすませよう

なんとスタコミ同士の結婚もできる!!

スタコミは種類によって性格も違うんだ。いつも遊んであげたり、かまってあげようね。また、スタコミ同士を結婚させることもできるんだ。専用のHPにアクセスして情報をGETしよう。



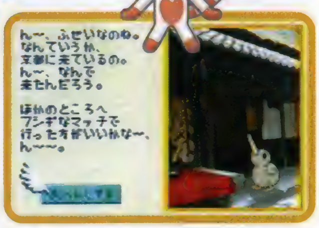
スタコミを寂しがらせないようにすると、いいかもしれないね



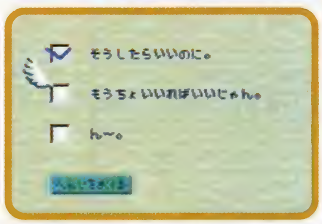
【GBアドバンス】	
タイトル	メールでキュート
発売元	コナミ
発売日	7月12日
価格	5800円
ジャンル	ADV
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 モバイルアダプタGB対応

こちらはキャラクターたちと絵はがきを通してストーリーを楽しむアドベンチャーゲームだ。かわいいキャラから届く絵はがきにお返事を出して、彼らと一緒にストーリーを楽しもう。

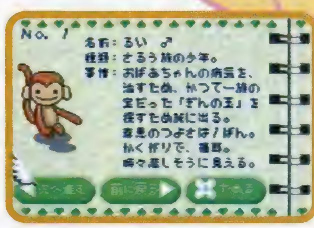
ゲームが始まって、一定時間がたつと、プレイヤーにキャラたちから絵はがきが届くんだ。この絵はがきを読んで、3つの選択肢から選んだお返事をキャラに返信することができるぞ。この選択によって、彼らが次にとる行動が変わってくるかもしれないよ。



キャラから絵はがきが届いたよ。よく読んでお返事を出そうね



彼らが何を求めているか？を考えてお返事を出すようにしよう



かわいいキャラがたくさんいるんだ。どんなキャラとお友達になれるかな？

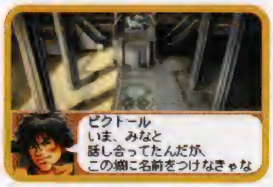
幻想水滸伝カードストーリーズ

PSで人気のがカードゲームになって登場。個性的な108人の仲間の得意技や交友関係を考慮して君だけのデッキをつくりあげようぜ。

【GBアドバンス】

タイトル	幻想水滸伝カードストーリーズ	ジャンル	カードRPG
発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	9月13日	備考	トレーディングカード同時発売
価格	5800円		

トレーディングカードも同時発売予定のカードゲームだ!!



PS『幻想水滸伝II』の物語にオリジナルが



RPGの要素を含んだカードゲームだぞ





カードはすべて描きおろしイラストだ

筋肉番付 金剛くんの大冒険!

MUSCLE RANKING

こんごうくんのだいぼうけん!

TV番組『筋肉番付』でおなじみの競技に挑戦しながら、物語を進めていくこのゲーム。いろんなキャラが金剛くんのライバルになりそうだぞ。

【GBアドバンス】

タイトル	筋肉番付金剛くんの大冒険!	ジャンル	SPT&ADV
発売元	コナミ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	7月26日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

主人公の頼もしい友達ケインが登場!!

金剛くんを操作して、いろんな競技に挑戦できるこのゲーム。実は、今回登場するケインでもプレイが可能になるんだって。どうすればプレイできるのかな?



ケインと友達になれるかな?



なんと、50段の跳び箱に挑戦するぞ



幽霊の挑戦だって受けるぞ

ジュラシック・パークIII アドバンスド アクション (仮)

夏の映画公開が待ち遠しい『ジュラシック・パークIII』。まずは爽快なアクションで楽しめる、こちらのゲームの続報を紹介していこう。

【GBアドバンス】

タイトル	ジュラシックパークIII アドバンスドアクション(仮)	価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	8月30日	プレイ人数	1人用

この夏は恐竜たちとサバイバル



ここはステージ1のジャングルだ



恐竜との対決は避けられない?



ステージ2は研究所が舞台だぞ



かなり古い研究所のようだが…

ジュラシック・パークIII 恐竜にあいにいこう! (仮)

続いては恐竜たちを集めて育てることができる、恐竜パーク運営SLGだ。いろんな恐竜たちを集めるおもしろさが味わえるソフトなんだ。

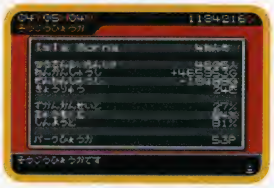
【GBアドバンス】

タイトル	ジュラシックパークIII 恐竜にあいにいこう	価格	5800円
発売元	コナミ	ジャンル	パーク運営SLG
発売日	8月予定	プレイ人数	1〜2人用

君ならどんなテーマパークを作るのかな?



どんなテーマパークにしようかな



収支がとれないと営業できないぞ



でも目玉はどんな恐竜がいるか?だよね



発掘、解析して恐竜をふ化させよう



【GBアドバンス】

タイトル	ロボットポンコッツ2 リングバージョン ロボットポンコッツ2 クロスバージョン
発売元	ハドソン
発売日	9月13日
価格	5200円
ジャンル	フレンドネットRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

戦闘の流れを左右するバトリールと必殺技を大公開!!

今月はバトルについて詳しく紹介するよ。まずバトリールとは、自分が攻撃するたびに回転するルーレットのようなもので、出たパネルによってバトルにいろんな影響を与えるんだ（下の表を見てね）。



オートバトルを使えばロボポンが自由に戦ってくれる。戦い方も選べるよ



どんなバトリールが出るかは運まかせ。バトルのたびにドキドキしちゃう



ラッキー！ 確立変動が出たらお得なバトリールが連続して出るぞ

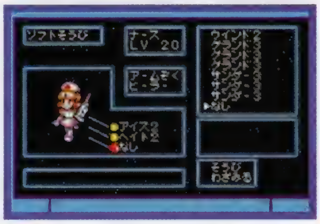
ハズレ。なにも起こらない	敵を倒したときにお金が多くもらえるよ
書いてある数字のぶんだけ攻撃力がアップするよ	敵を倒したときに経験値が多くもらえるよ
リーチ！ いいバトリールの出る確立がアップ	ロボポンのHPが回復するよ
確立変動大当たり! 連続していいリールが出る!?	敵を一撃で倒せるよ

エリア2はこんな感じ

主人公のユースケは、スペシャリスト6の称号をもらうために必要な「エクストーン6」を探しにピラニア山へ行くんだ。でもコツレサーカスが人間発電ショーをやり過ぎたため山は大噴火！　誰も近寄れない状態に…。サーカスのブルート団長とブルーノを倒して無事エクストーン6を入手できるか？　そしてカッパ(?)なハッパ族とは一体なんなんだ!?



次に紹介するのは必殺技。これはあらかじめロボポンに「ソフト」を組み込むと使うことができるんだ。ソフトには「ファイア」「ウインド」「グランド」といった種類があって、いくつかのソフトを組み合わせて装備すれば、いろんな必殺技を出すことができるぞ。



バトルの前にソフトを装備。必殺技の出る組み合わせを探してみよう！

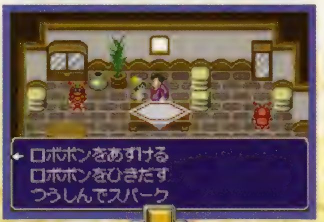


ファイア2＋ベイト2で出せるナパームヘイター。画面を炎で埋め尽くす

ロボポンを集めよう&育てよう!

ロボポンを集めるには電池を組み合わせてスパークさせる、というのは先月も紹介したよね。そうやってロボポンをたくさん集めたら、ホフマンタワーに預けることができるんだ。ホフマンタワーはロボポンを預けるたびに高くなって、新しい店ができたりするらしいぞ。それから経験を積んだロボポンは、各エリアにあるラボに連れていけば強く進化させてくれることがあるんだって。

ホフマンタワー





最初は低い建物だけど、ロボポンをたくさん集めればどんどん高くなる

ロボ進化





ラボにいる人にロボポンを見せれば、進化できるかどうか教えてくれるぞ

モバイルプロ野球 監督の采配

【GBアドバンス】	
タイトル	モバイルプロ野球 監督の采配
発売元	コナミ
発売日	7月26日
価格	5800円
ジャンル	監督SLG
プレイ人数	1人用
備考	モバイルアダプタGB対応

プロ野球シーズンも真っ盛り!! 君のひいきチームの奮闘ぶりはどうかな? もし満足できないって言うんだったら、このゲームで監督気分を味わうのはいかがかな?

最新データでプロ野球を楽しもう!!

このゲームは、実際のプロ12球団に所属する300人の選手データを搭載した、野球SLG。プレイヤーはチームの監督になって、オーダーを決めたり、プレイ中に指示を出すなどして、チームを勝利に導くのだ。実際には、こんな指示を出すことができるぞ。



まずはチームの編成をしよう。打順や投手起用も監督が決定するのだ



攻撃の時にはこんな指示が出せる



守備側の時にはこんな指示が出せる

モバイルアダプタGBを使ってデータをダウンロードしよう!

そして、このゲーム最大の特徴は、モバイルアダプタGBを使って、最新選手データをダウンロードができることだ。例えば、今年行われるオールスター戦の選手データなどをダウンロードできたり、とかね。いつも最新のデータでプレイできるのはうれしいよね。


もちろん、最初から、今年の最新選手データを搭載しているんだ



モバイルアダプタGBをつないで、ダウンロードをすることができるぞ



最新の選手データで、実際の野球をシミュレートするのもいいよね

チョロQアドバンス

【GBアドバンス】	
タイトル	チョロQアドバンス
発売元	タカラ
発売日	6月29日発売
価格	4800円
ジャンル	RAC
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

GBアドバンスのチョロQは、レースが! カスタムが! 通信が! 対戦が! とにかく熱い!! 中でも通信ケーブルを使った友達との新しい遊びは、とっても盛り上がるはず。

通信ケーブルを使ったいろんな遊び方を紹介しよう!!

いろんな遊び方で楽しめる『チョロQアドバンス』。レースはもちろん、自分だけのオリジナルマシンを制作できる、カスタマイズも大きな楽しみだ。今回は、なんと6000億通りを超えるカスタマイズのパターンが用意されているというから驚きだね。さらに『チョロQアドバンス』には、通信ケーブルを使った「ランキングミックス」や「ボトルチョロQ」といった今までになかった、新しい遊び方も用意されているぞ。今月は通信ケーブルを使ったいろんな遊び方を紹介するので、いろいろと試してみてね。

ランキングミックス

友達のベストレコードと、ベストラップを自分のデータと比較して、自動的によい方を選んで、記録を合体してくれるのだ。友達の記録のほうが良ければ再チャレンジだ。



通信ケーブルがつながった状態で「ミックス」を選べばいいぞ

つうしんたいせん

ケーブルとカートリッジがつながった状態で「たいせん」を選べばOKだ。最大4人まであそべる。コンピュータ戦とは違う白熱したレースが期待できそうだよね。



対戦で遊べるコースは全部で5つ用意されているぞ

ボトルチョロQ

これは自分のカスタマイズしたチョロQを、メッセージや戦歴などとともに友達に送る機能のこと。ランキングミックスと通信対戦の時に自動的に送信されるぞ。



ボトルチョロQ作成には「ボトルのもと」が必要だぞ

ドラゴンクエストモンスターズ2®
マルタのふしぎな鍵
MONSTERS

ルカの旅立ち　イルの冒険

【GB&GBカラー】	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 イルの冒険
発売元	エニックス
発売日	発売中
価格	6400円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

※いずれのソフトもGBアドバンスでも遊べます

今月は、モンスターの性格ややる気を徹底調査。さらには、おみあいモードの性格相性表も大公開するぞ。

モンスターの性格を徹底分析したぞ!!

モンスターの性格を把握しておこう

モンスターには、「いじっぱり」や「わがまま」など、いろんな性格があることは知ってるよね。この性格は、モンスターが自分の意思で戦うときに、その戦い方を決める大事な要素になるのだ。だから、ふしぎな異世界での戦いはもちろん、AIが主流になる通信対戦モードでは、性格を把握することはとっても大事なことなのだ。

モンスターの性格が変ることがある

先に紹介した、「いじっぱり」や「わがまま」といったモンスターの性格は全部で、27種類に分類されている。そして、この性格は、「勇敢さ」「思いやり」「思慮深さ」という、モンスターが内に秘める3つの性格要素のバランスで決定されているのだ。それぞれの性格がどんなバランスで決まるのかが、一目でわかる一覧表を紹介するので参考にしてね。

	勇敢さ	思いやり	思慮深さ
いじっぱり	▲	▲	×
いのちしらず	○	×	×
うちき	×	▲	○
うぬぼれや	○	○	×
おくびょうもの	×	▲	×
おせっかい	▲	×	○
おひとよし	×	×	○
おんわ	×	▲	▲
かってきまま	▲	×	▲
がんばりや	○	○	▲
きまじめ	▲	○	▲
じこちゅうしん	▲	○	×
じゅんすいむく	▲	▲	▲
じょうねつか	○	▲	○
すのうめいせき	×	○	○
するがしこい	×	○	▲
せっきょくてき	○	▲	▲
そぼく	▲	▲	○
だいたんふてき	○	×	▲
たかびしゃ	○	▲	×
なまけもの	×	×	×
ねっけつかん	○	○	○
のうてんき	×	×	▲
はてんこう	○	×	○
れいけつかん	×	○	×
れいせい	▲	○	○
わがまま	▲	×	×

○…要素が高め ▲…中間ぐらい ×…要素が低め

モンスターの性格は3つの要素できまる

モンスターの性格を決定する、性格3要素は、モンスターの内に秘められたものなので、直接確かめることはできないぞ。しかし、戦いのときの「さくせん」コマンドで指示する作戦内容や、「本」を読んであげることで、これらの3要素は少しずつ変化していくのだ。どのような影響を与えるのかをまとめておいたので、参考にしてね。

作戦コマンドによって変化する性格3要素

- 「ガンガンいこうぜ」➡勇敢さが上がりやすく、思慮深さが少し下がりやすい
- 「いろいろやろうぜ」➡思慮深さが上がりやすく、思いやりが下がりやすい
- 「いのちをだいじに」➡思いやりが上がりやすく、勇敢さが少し下がりやすい
- 「めいれいさせろ」➡性格3要素には影響しない

「本」がモンスターの性格に与える影響

- ぼうけんたん ➡勇敢さが上がる
- こわいはなしのほん ➡勇敢さが下がる
- やさしくなれるほん ➡思いやりが上がる
- ずるっこのほん ➡思いやりが下がる
- あたまがさえるほん ➡思慮深さが上がる
- ユーモアのほん ➡思慮深さが下がる

もうひとつの性格要素「やる気」

モンスターの性格要素には、内に秘めた3要素のほかに、さらに「やる気」というものもあるのだ。仲間になったモンスターは「やせい」が高いと、作戦の指示にしたがってくれないことがあるけれど、「やる気」が高ければ、作戦にしたがいやすくなるぞ。「やる気」は、「さくせん」コマンドで、「ガンガンいこうぜ」「いろいろやろうぜ」「いのちをだいじに」を指示すれば上がるけど、戦闘で逃げたり「めいれいさせろ」ばかりを選んでいると下がってしまうので、作戦の出しかたには気をつけたほうがいいぞ。また、「やる気」は、性格や戦い方よりも、性格の変化に影響があるようなのだ。特に、作戦指示を与えた時の性格3要素の変化は、「やる気」が高いと大きく変化することが判明しているぞ。

おみあいモードの秘密を大公開するぞ!!

おみあいの達人になれる極秘資料を入手

自分が育てたモンスターと、友達が育てたモンスターを配合することで、新しい魔物のタマゴを生み出すことができる「おみあい」モード。このモードなら、自分と友達にそれぞれひとつずつ、タマゴが生まれるから、おたがいメリットあるよね。ところで、おみあいするモンスターの性格の相性がバッチリなら、生まれてくるモンスターの能力がさらにアップすることは知っているかな? また逆に、相性が悪いと、おみあいを断られてしまう…なんてこともあるから注意が必要だぞ。おみあいがもっと楽しくなるように、全ての性格の組み合せの相性を完全公開するので、おみあいの達人を目指そう!!

ワンダーエッグの秘密も大公開だ

おみあいで、スライムを血統(自分)に、おおにわとりを相手にして生まれてくるワンダーエッグ。これこそまさに、"いろんなスライムが生まれてくる不思議なタマゴ"なのだ。ワンダーエッグを血統や相手に、いろんなモンスターを配合することで、レアなスライム系モンスターを生み出すことができるぞ。

➡ワンダーエッグをうまく使っていろんなレアモンスターを生み出そう。例えば、ワンダーエッグを血統にはぐれメタルでメタルキング。メタルキングでゴールデンスライム。ゴールデンスライムで、グランスライムが生まれてくるのだ



◎おみあいモード性格相性表

	いじっぱり	いのちしらず	うちき	うぬぼれや	おくびょうもの	おせっかい	おひとよし	おんわ	かってきまま	がんばりや	きまじめ	じこちゅうしん	じゅんすいむく	じょうねつか	ずのうめいせき	ずるがしこい	せっきょくてき	そぼく	だいたんふてき	たかびしゃ	なまけもの	ねっけつかん	のうてんき	はてんこう	れいけつかん	れいせい	わがまま
いじっぱり	○	○	○	×	×	▲	◎	○	▲	○	×	○	○	○	×	×	×	○	○	○	▲	○	○	×	×	×	▲
いのちしらず	○	○	×	○	◎	×	○	◎	○	○	×	○	▲	○	×	×	○	×	○	○	▲	○	○	○	○	○	○
うちき	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	◎	○	▲	○	○	◎	○	▲	×	▲	○	×	×	○	○	○
うぬぼれや	×	○	○	▲	×	◎	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	×	▲	×	○	○	×	○	×
おくびょうもの	×	◎	○	×	▲	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×	○	×	◎	▲	×	○	×	▲	×	×
おせっかい	▲	×	×	◎	○	▲	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○	▲	▲	○	×	×	×	×	×
おひとよし	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▲	○	○	○	○	▲	○	○	○	◎	○	○	○	▲	○	○
おんわ	○	◎	○	○	○	×	○	○	◎	○	○	×	○	○	○	○	○	○	▲	×	◎	○	○	×	▲	○	◎
かってきまま	▲	○	○	×	○	×	○	◎	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	▲	○	○	○	○	×	×
がんばりや	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	▲	◎	○	○	×	○	○	○	×	◎	◎	▲	○	×	○	▲
きまじめ	×	×	○	×	○	○	○	○	×	○	○	▲	○	○	○	◎	○	○	×	○	▲	○	○	◎	×	○	×
じこちゅうしん	○	○	◎	×	×	×	▲	×	○	▲	▲	▲	▲	○	○	○	○	▲	×	○	▲	▲	○	○	○	▲	○
じゅんすいむく	○	▲	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	▲	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	○	○	○	○	○
じょうねつか	○	○	▲	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	▲	○	×	○	×	◎	▲
ずのうめいせき	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	×	×	▲	○	◎	×	○	○	○
ずるがしこい	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	◎	○	○	×	○	▲	×	×	○	○	▲	○	○	○	○	○	○
せっきょくてき	×	○	◎	○	×	×	▲	○	○	○	○	○	○	○	◎	×	○	○	○	○	▲	○	×	○	×	○	▲
そぼく	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▲	◎	○	○	×	○	○	○	×	▲	○	○	×	×	○	○
だいたんふてき	○	○	▲	○	×	○	○	▲	○	○	×	×	○	○	×	○	○	○	○	×	▲	○	×	◎	×	◎	×
たかびしゃ	○	○	×	×	◎	▲	○	×	○	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	▲	▲	×	○	×	○	×	○
なまけもの	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	◎	▲	◎	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	◎	▲	▲	▲	▲
ねっけつかん	○	○	○	×	×	○	○	○	○	◎	○	▲	○	○	○	○	○	○	○	×	▲	○	×	○	◎	◎	▲
のうてんき	○	○	×	○	○	×	○	○	○	▲	○	○	○	×	◎	○	×	○	×	○	◎	×	○	○	×	○	○
はてんこう	×	○	×	○	×	×	○	×	○	○	◎	○	○	○	×	○	○	×	◎	×	▲	○	○	▲	○	○	○
れいけつかん	×	○	○	×	▲	×	▲	▲	○	×	×	○	○	×	○	○	×	×	×	○	▲	◎	×	○	○	○	×
れいせい	×	○	○	○	×	×	○	○	×	○	○	▲	○	◎	○	○	○	○	◎	×	▲	◎	○	○	○	○	×
わがまま	▲	○	○	×	×	×	○	◎	×	▲	×	○	○	▲	○	○	▲	○	×	○	▲	▲	○	○	×	×	▲

◎は相性がバッチリ。お見合いを行うことができ、初期能力値がさらにあがる。　○はふつうにお見合いができる。　▲はお互いにレベル40以上で+値が5以上であればお見合いができる。　×はお見合いを断られる。

STAR OCEAN® BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

【GB&GBカラー】	
タイトル	スターオーシャン ブルースフィア
発売元	エニックス
発売日	6月28日
価格	5800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	通信ケーブル対応

※GBアドバンスでも遊べます

ボリューム満点のゲームシステムを最終総点検！

未開惑星に不時着した8人が、仲間を捜しに周辺を探索するところからゲームは始まる。まずプレイヤーがすることは、3人のキャラを選んでパーティを作ること。接近戦向きなキャラ（アシュトン、ディアス、ボーマン）から1人と、回復呪紋を最初から持っているノエルを入れるのがオススメだ。乗ってきた宇宙船を拠点にして、まずは行方不明になっている仲間たちの情報を集めよう。



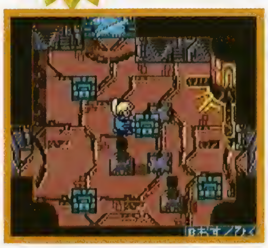
一度行った場所は、宇宙船から瞬時に行けるようになるのだ



この中から3人のパーティを作る

フィールド特技

フィールドを歩いているときに使える特技で、ジャンプや物を押す他にも、モンスターの写真を撮ったりダンジョンのヒントを教えてくれるような、特定のキャラが使える特技もあるのだ。



特技はいつでも切り替えできるので臨機応変に



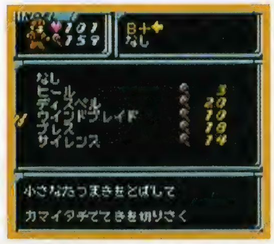
フィールド特技を使わないと先に進めない場合もある

戦闘の仕組み

戦闘は3人の内1人を操作するアクションになる。他の2人はあらかじめ決めた作戦通りに動いてくれるぞ。Aボタンの通常攻撃とBボタンの必殺技・術を駆使して敵を倒すのだ。



タイミングよくボタンを押せば連続でヒットできる



必殺技や術はBボタンと十字ボタンの組み合わせで

レベルアップの仕組み

レベルアップに必要なスキルポイントは、戦闘に勝つたびに貯まっていき、後からまとめて使うことができる。つまり、戦闘に参加していないキャラも強くすることができるのだ。各キャラには最初「機械操作」や「剣術」といったスキルがあって、そのレベルを上げることによってパラメータも上昇するのだ。さらに新しいスキルや特技なども、レベルアップによってどんどん覚えていくぞ。



グラフを見れば、どんな能力が高いのかがわかる



選んだスキルによって上がるパラメータが違うぞ

クリエイト特技

鉄や武器など、材料を使って新しいアイテムを作り出せる特技。これは複数のスキルを一定のレベル以上まで上げると使えるようになるのだ。種類はアイテム鑑定やアクセサリー作りなどさまざま。



クラフト・美的感覚で覚える特技。ヤスリで削れ！

買い物

このゲームでは、敵を倒してもお金が手に入らない。その代わりに鉄などクリエイト特技で使う材料などがよく手に入るので、それを売ってお金にするのだ。装備品は買う前に強さを確認できるぞ。



複数のアイテムを同時に買えるので、だいぶ効率的

行方不明になった仲間を捜す旅は続く…

さて、先月号では最初のダンジョン・マイル遺跡までを紹介したが、結局行方不明の仲間の情報は手に入らなかった。しかし遺跡で発見された爆弾のおかげでさらに奥地へ進めるようになったので、一行は続くルパード樹海へ。…と入った直後、近くの遺跡で仲間らしき人物を見たという情報が！　さっそくその遺跡に向かうが、アバシティの王からもらえる許可証がないと入れないらしい。ところが王に別の場所を攻略しないと許可証はやらん！　といわれてしまい、仕方なくガープ遺跡へ。その後も兵士に捕まってレヴィアボア遺跡に閉じこめられたり、旅はまだまだ長くなりそうだ。



拠点となる宇宙船の周辺地図。今いる場所が一目でわかるのだ

ルパード樹海



うっそうとした森の中を、草を切りながら奥へ進む

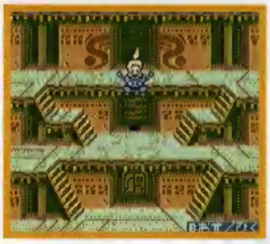


足の長いルパートストームはキックと竜巻に注意！



この中に仲間がいるかもしれないのに…

アバシティ



王のいる部屋へは、高い塔に登っていく

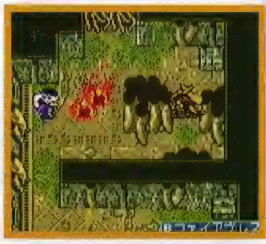


やたらと態度のデカイ王様。ワガママいい放題みたい



町にいる兵士たちも、やたらと威張っているらしい

ガープ遺跡



木の根を燃やすには、アシュトンの特技が必要



この敵は首と手足を引っ込めて体当たりをしてくる

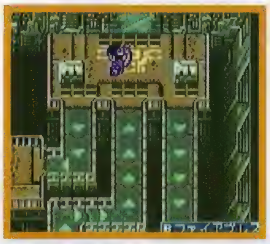


遺跡の奥にいるボスを倒せば王から許可証をもらえる

レヴィアボア遺跡



アバシティで女の子を助けたらこんなことに…



矢印の方向にしか進めない通路。どっちに進もう？



この敵は、先に足を攻撃するとレーザーを連射してくるやっかいなヤツだ



なんとか遺跡から脱出すると、外には見たことのある人影が…

エルネストと合流！

というわけで、ようやく仲間を1人見つけた。彼はムチを使った遠距離攻撃が得意なのだ。仲間になったばかりなのでレベルはかなり低い。スキルポイントを使って能力を上げてからパーティに入れよう。





前は主人公だったクロードの登場は、もう少し先





【ゲームボーイカラー】	
タイトル	不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～
発売元	チュンソフト
発売日	7月19日
価格	4500円
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 通信機能で2人以上のプレイ可

※ゲームボーイアドバンスでも遊べます。

砂嵐の吹き荒れる砂漠。そびえ立つ不気味な魔城…。かつてないほどのピンチにみまわれる、我らが風来人のシレン!! 遊ぶたびにダンジョンが変化する『不思議のダンジョン』最新作だ!





城下町イルパと合成システムを紹介

シレンでさえ倒れてしまうほど強力な砂嵐が吹き荒れる砂漠。そこにそびえ立つ魔城には、財宝が眠っているらしい。『風来のシレン』シリーズで最も新しいストーリーが語られる本作には、なつかしいキャラクターも登場する。自称シレンの弟・ペケジや、シレンの仲間として活躍してくれた目つぶしのお竜。彼らがストーリー上重要な役割を果たしてくれるらしい。シレンが拠点とする城下町イルパと、新システムもてんこ盛りの合成システムなどを紹介するぞ。



城下町の料理屋トンファンの看板娘サチ。カワイイ!



今回は重要な役割を果たしてくれるというお竜



遺跡には財宝のウワサがある、と熱っぽく語るペケジ

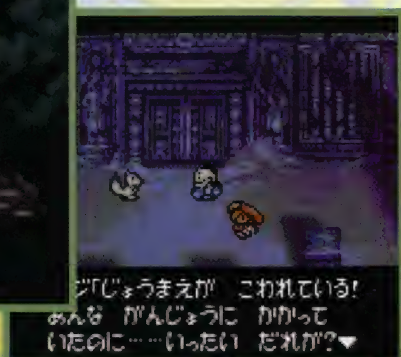
どうやら財宝が眠っているのは、魔城の地下らしいのだが…





砂漠にそびえ立つ魔城。月光に照らされて、いっそう不気味に見える

入口の錠前が壊されている! 誰か先に侵入したヤツがいるってことか!?



冒険のやすらぎの場所。「城下町イルパ」

砂漠にひっそりとたたずむ、異国情緒あふれる城下町イルパ。シレンが旅の途中で倒れると、町の中心にある料理屋トンファンでお世話になるんだ。風来人の旅を続けられるのも、こんな安らぎの場所があるからなのかもね。





謎の店1



奥の檻の中にいるのは動物？空いている穴もアヤシイ

謎の店2



アヤシイ雰囲気のお店。店員たちがちょっとコワイ…

倉庫



シリーズおなじみ、アイテムを預かってくれる倉庫

道場



ダンジョンに行く前に、ここで訓練してレベルアップ！

料理屋トンファン

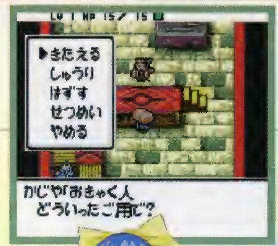


町民でにぎわう名物料理屋。サチとオロが住んでいる

万屋（道具屋・鍛冶屋・銀行）



アイテムの売買ができる。レアアイテムがあるかも



武器を鍛えたり、合成をはずしたりしてくれるんだ



お金を預けたり引き出したり。お買い物用に貯金だね



町の料理屋トンファンで団らんのひととき



サチ

気の強い性格だが、ダンジョンで倒れたシレンを介抱してくれる



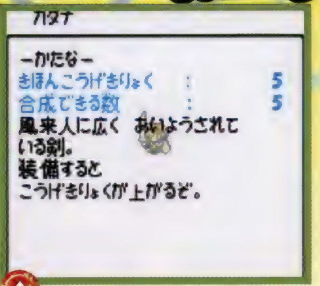
オロ

トンファンの店主で、料理の腕は名人級。サチのお父さんだ

合成システム紹介

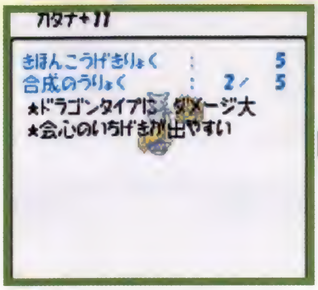


自分が持っている武器に、違う能力を持つ武器を合成すると、2つの能力を合わせ持った武器が完成するのだ。いろんな武器を合成することで、さまざまな能力を秘めたオリジナルの武器を完成させよう。合成できるのは、武器、盾、腕輪、杖の4種類で、違う種類のもの（武器と盾など）は合成不可だ。

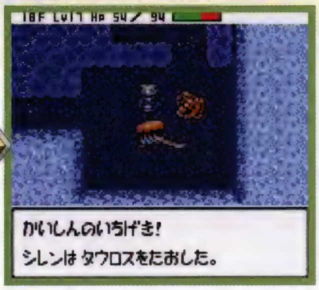


各アイテムの種類で合成の上限が違うぞ

壺で合成



合成の壺の中に合成したいものを入れ、壺を割って取り出すと…



それぞれの特徴が合成された強力な武器が誕生するのだ! どんどん合成だ

ミニマゼルンで合成



のみこんだ物をお腹の中で合成してくれるというモンスター、ミニマゼルン



合成した物を取り出すためには、ミニマゼルンを倒して手に入れよう

武器の合成

いろいろと個性的な攻撃を仕掛けてくるモンスターに対抗するため、より強い武器を合成しよう。様々な能力を持つ武器があるので、攻撃力の高い武器をもとにして、どんどん強い武器を作ろう!





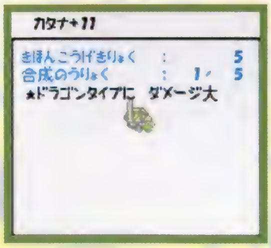
いちばんはじめに壺に入れた武器が合成のもととなる



能力を合成したい武器を、合成の壺にいれる



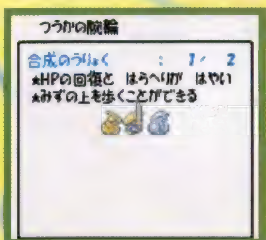
合成の壺を割って、合成した武器を取り出すのだ



すると、能力と能力値が合成された武器が完成だ

腕輪の合成

今回から初めて可能となった腕輪の合成。装備するだけで、いろんな効果が得られる腕輪だけど、装備できるのはひとつだけ。そこで、能力を合成して冒険に役立つ腕輪を完成させよう。腕輪にも合成の上限はあるぞ。



つうかの腕輪をもとに、かいふくの腕輪を合成した



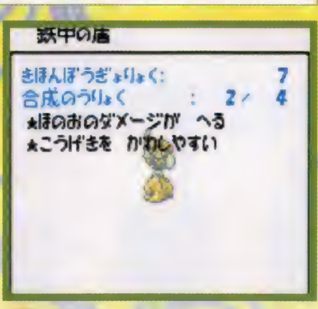
モンスターに囲まれてピンチ！こんな時でも…



モンスターの攻撃がすくない水の上でゆったり回復だ

盾の合成

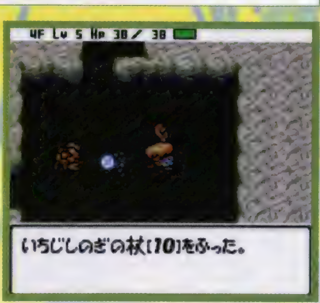
武器と同じように、冒険を進めるうえで欠かせないのが盾。モンスターの攻撃から身を守るだけでなく、敵の攻撃をかわしやすくなる「見切りの盾」や、炎から受けるダメージを減らしてくれる「ドラゴンシールド」など、便利な能力を持った盾がたくさんあるのだ。それらを合成することで、よりグッドなオリジナルの盾を作ろう。



基本防御力の高い鉄甲の盾に、ドラゴンシールドと見切りの盾を合成したぞ

杖の合成

モンスターに向かってふると、階段まで飛ばして金縛りにさせておくことができる「いちじしのぎの杖」など、便利な能力を持つ杖。でも消耗品なので、使える回数が限られているんだ。アイテムを持てる数には限りがあるから、たくさん持っていると場所を食うし…。そんな時は、同じ杖同士を合成させて、使用回数を加算させよう。



使用回数4の杖と6の杖を合成させれば10の杖に。1つにまとめられるのだ

恐怖の「呪い」と新アイテムの「祝福の壺」

呪い

装備した武器や盾、腕輪が外れなくなったり、呪われたアイテムは使用できなかったり…、といいことなしの「呪い」。モンスターのノロージョの特殊攻撃をくらったり、新ワナの「ノロイばさみ」にかかったりすると、アイテムが呪われてしまうんだ。



新しいワナのノロイばさみ。痛そうな上に、呪いまでかけられてしまう…



普通に落ちているアイテムでも呪われていることが。ちょっとヒサンな場面



アイテムを落とし続けてしまう「たれながしの腕輪」が、呪いのせいで外れない!

祝福

呪いとは逆に、いいことばかりが起こるという新システムの「祝福」。呪われているアイテムから呪いを解くだけでなく、さまざまないいことが起こるのだ。新アイテムの「祝福の壺」にいろんな物を入れてみよう。ただし、効果は永遠には続かなけどね。



祝福の壺にアイテムを入れて、割って取り出すのだ

祝福マークのついたアイテムが!! なかなかうれしいぞ

巻物は読んでもなくならない



武器の能力値を+1してくれる



なんと読んでもなくならない!

杖は回数が減らない

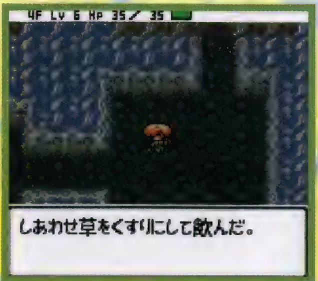


モンスターをシレン人形化する杖。普通は消耗品の杖なのだが…

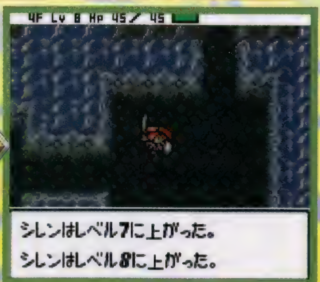


使っても使用回数が減らない! ただしいつかは祝福効果もきれてしまうぞ

草は効きめが2倍!



飲むとシレンのレベルを1つあげてくれる、ありがたい「しあわせ草」



祝福されていれば効果が2倍。いっきにレベルが2つも上がるんだ!



DETECTIVE CONAN 名探偵コナン 〜呪われた航路〜

【GB&GBカラー】

タイトル	名探偵コナン〜呪われた航路〜
発売元	バンプレスト
発売日	6月1日から発売中
価格	4500円
ジャンル	推理ADV
プレイ人数	1人用

GBオリジナルストーリーで展開する、名探偵コナンの活躍を君はもう体験したかな? 今月は物語序盤の謎解きの進め方を、順を追って紹介していくことにしよう。



今月はミステリークルーズ2日目の捜査ポイントを紹介していくぞ!

豪華客船マリエル号を舞台に、乗客が用意された謎を解いていくという企画で開催されたミステリークルーズ。今回は航海2日目に起こる謎解きイベントについて、捜査のポイントを紹介していくことにしよう。



プレイヤーキャラはもちろんコナンだ

「KNIGHT」のカードから推理できること

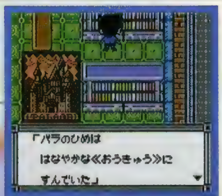
部屋を出るときに見つけた「KNIGHT」のカード。まずはこのカードを持って、デッキA1の河崎に話を聞こう。次にデッキCの図書館で、関連する本を読もう。すると、この謎解きは、ある伝説に関係していることがわかるぞ。



まずは河崎に話しを聞いてみよう

「PALACE」のカードから推理できること

バラの花のポスターを調べることで入手できる「PALACE」のカード。これは、図書室で調べれば、すぐにピンとくるはずだ。また、ヒントを得たら、すぐに「キーワード」画面で考察するクセをつけておいた方がいいぞ。



図書室で、伝説を読めばわかるはず

「WITCH」のカードから推理できること

このゲームでは、パートナーをチェンジすることで、イベントが変わる場合もある。例えば、そのジャンルに詳しそうなパートナーを連れていると、一発でヒントがわかることもあるのだ。ここでつまったら、右の写真を見てくれ。



園子が詳しいジャンルと言えば…

「DRAGON」のカードから推理できること

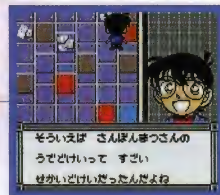
「DRAGON」のカードを見つけたら、まずは図書室。そして「キーワード」で考察だ。考察してコナンが口に出したものが、船の中にあるかどうかは、君が自ら船内を捜索して見つけてみよう。きっとどこかにあるはずだ。



ライオンと言えば…噴水?!

「CHURCH」のカードから推理できること

同じく「CHURCH」のカードを見つけたら、図書室で本を読んで「キーワード」で考察。また、船内でいろんな人に話を聞いておくのも重要だぞ。どうやらここでは企画進行の三本松さんに話を聞いてみるといいみたいだ。



時計と言えば船内のどこかに…

「WHEEL」そして「LAKE」のカードへ

いよいよ大詰め。残り2枚のカードも、上のような推理で進めていこう。



丸いものと言えば…



水と言えば、プール?!

ミニゲームの出現条件を公開しよう!!

プールサイドの突風

クルーズ2日目午前中に、「占いの館」に行き、結果が「水難の相」と出た状態で、午後にプールに行く。その時、左からプールに入ると出現。

ファイア・パニック

クルーズ2日目午前中に、「占いの館」に行き、結果が「火難の相」と出た状態で、午後に「ツアー事務所」へ行き、灰皿にアクセスすると出現。

ポーカー勝負

クルーズ2日目午前中。1.パートナーが平次の状態で「カジノ」へ行き、入口でピーターとぶつかる。2.パートナーが平次の状態で「エントランスホール」に下(C側デッキ)から入ると、ピーターが和葉に言い寄っている現場に遭遇。→ポーカーの約束。3.「カジノ」には正装しないと入れないので、2日目午後に弓浜社長からタキシードを借りる許可を得て、Cデッキの弓浜の部屋で着替えて、Bデッキへ向かう。

特製シール VOL.59

マリオカートアドバンスとソニック10周年シールだぞ!

『マリオカートアドバンス』のシールだよ



ゲームキューブのロゴだよ

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE　NINTENDO GAMECUBE　NINTENDO GAMECUBE

こちらは『ワリオランドアドバンス』だ!



ゲームキューブソフトの画面やイメージイラストだよ







METROID PRIME



STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

アドバンス版の発売が待ち遠しいソニック10周年シール!





ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB 3

2001 8

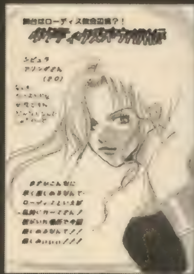
とうとう発表になりましたねぇゲームキューブ。こんちわ、担当編集のマッシーです。このファンクラブのソフト達も、続々とゲームキューブで新作になって活躍しそうです。一緒に応援していきましょう。

タクティクスオウガ FAN CLUB

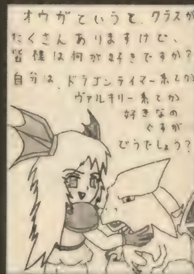
発売日スペシャル!! GBA『タクティクスオウガ外伝』をやりこもう!!

今月は第1弾。次号からはプレイレポートなど、ゲームの中身にも迫ろう!!

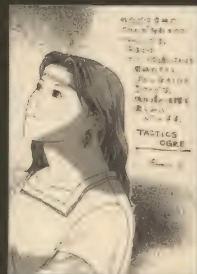
GBA版の『外伝』が発売されました!! 早いよね、ホントに。FCでは次号から、みんながプレイして感じた「おすすめキャラ」「おすすめ職業」「ローディスってホント悪い連中やで～」などを募集したいと思います。ハガキで送ってくださいね。



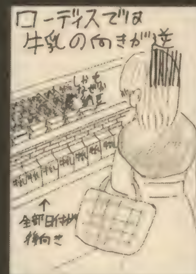
←岩手県／ヨシザワエ作さん。シビュラさん味方になって!!



←千葉県／ヒロとユキさん。今回は魔獣も使い勝手がいいぞ



←千葉県／更科流水さん。女性ユニットは大活躍できそうです



←鳥取県／こすもの"うぉ"さん。[illegible]隠しの技なのか!!

ローディス教国ってこんな悪いヤツラなんちゃう?

さて、今回の敵というか、大きく関わってくるのは、タクティクスファンならおなじみの「ローディス教国」。そー16騎士団を持つ、武力国家です。そんなローディスがしでかしそーなことを、勝手に推測してみようというコーナーです。みんなで想像してくれ。

オリジナルユニット編成大募集

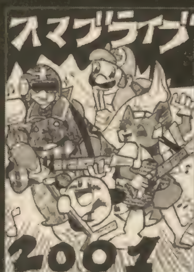
今回はユニットサイズの差がないということで、魔獣を編成する人も多いかと思う。そんなおすすめユニット編成を教えてちょうだい。こんなマップには、こんな編成がおすすめ!! なんてのがあるとうれしいな。他、クエストモードでの勝ち方も教えてちょうだい!!!

スマブラ FAN CLUB

祝!! ゲームキューブで新作発表スペシャル!!

ゲームキューブで新作!! しかも超キレイな画面とアクションですよ!!

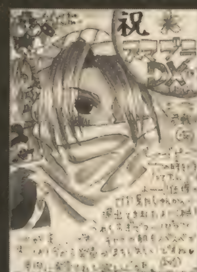
出ましたね～。ネットで知った人も今月号で知った人も、そして全てのスマブラユーザーへ、おめでとう!! いやいや、こんなうれしいことないでしょう。しかも8月のスペースワールドでは、実際にさわって遊べそうなんですよ。楽しみだよね。



←神奈川県／まくらうどんさん。バトルしながらバンドもいいかも



←大阪府／雛月あまねさん。姫がフライパンを持って参戦決定です

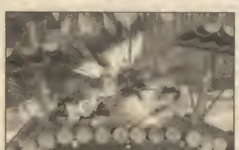


←千葉県／小森あんずさん。そしてこのお姫さまも参戦決定ですね



←熊本県／うさぎずきんさん。そして待望のこの方も参戦決定なのでした

最初の登場キャラは14人!! みんなの予想は!?



⬆次号では、本格的にソフト紹介ができそうなGC版『スマブラDX(仮)』。参戦キャラはまだまだたくさんいるらしいぞ!!

先日開催された世界最大のゲームショーE3で、電撃発表されたゲームキューブ版『スマブラDX(仮)』。製作者の桜井さんが、自らのHP「スマブラ拳」でも大発表をされているので、期待は高まるよね。ピーチ姫、シーク（ゼルダ姫）、クッパ、アイスクライマー等の新キャラが参戦するんだって。

次号では本誌もスマブラDX(仮)大特集!!

次号では、いよいよ本格的に本誌でも記事を紹介できそうです。ファンクラブでは、右のようなことを募集していこうと思っています。もちろん、キャラのイラストや新アイテム予想も大歓迎!! みんなで発売日まで盛り上げていきましょう。

こんな隠しキャラが出て欲しい

今回発表されているのは、14人のキャラ達。実はこんなもんじゃあないそうです。そこで、みんなで他の登場キャラを予想しましょう（あれ、いつもと同じやんけ!!）

こんな武器が出て欲しい

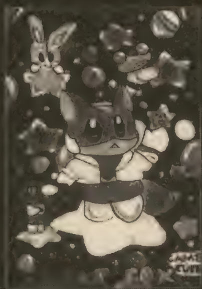
もちろん、新アイテムも出ることが予想されるよね。なので、こんなキャラにこんなアイテムを!! みたいなのを募集するぞ。文字ネタだけでもOKだからね

スターフォックスFan Club

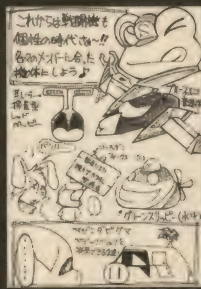
祝!! 新作決定!! でもフォックスはこれでいーのですか!?

新作はレア社の「ダイナソープラネット」をフォックスにアレンジしたのだが…。

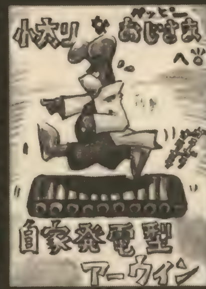
シューティングのないフォックスってどーよ!! と唐突に書いてしまいました。フォックスの新作が出るのはマジうれしいんだけど、またレア社ぁ?! ってのもあって、しかも如意棒みたいなので闘うフォックスなんて…。STGシーンはないの? みんなはどー思いますか?



←兵庫県/「じい」さん。PNにさんつけると変に…。しかも12歳です



←岡山県/あさひさん。みんなのアーウィン予想です。色がついてるのがいいかも



←茨城県/いん子さん。ペッピー専用アーウィンです。体脂肪も減っていいかも



←福岡県/[illegible]さん。この2ショットが新作でも見られるのでしょうか?

ゼルオ夫くん2001 Fan Club

ゼルダGCは幕張で

やっほー。GC新画面は日本は幕張で最初に見られるぜ!!

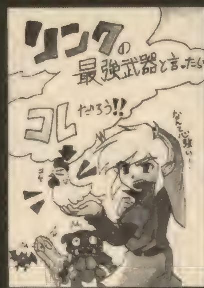
つーことで、夏のスペースワールドで、いよいよGC版『ゼルダ』の全貌が見えてきそーですよ。今回はリンクの新武器案ハガキをメインに紹介していきます。次回からは、GB版「ふしぎの木の実」のイラストも募集しますので、どしどし応募してくださいね。



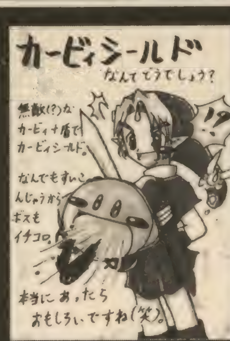
←福井県/みどりいさごさん。ディンは結構人気高いんだよね



←岡山県/[illegible]さん。確かに、これなら敵も笑ってしまうかも



←長崎県/瑞穂えるふさん。コレをいつでも持ち歩いていないとね



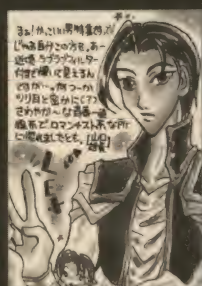
↑神奈川県/黄色さん。これは、確かに最強の盾です

ファイアーエムブレム Fan Club

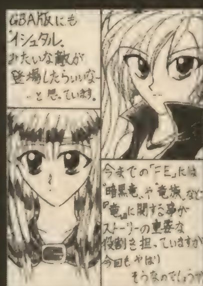
『ティアリングサーガ』やった?

PS『ティアリングサーガ』。確かに加賀さんの意志を受け継いでます

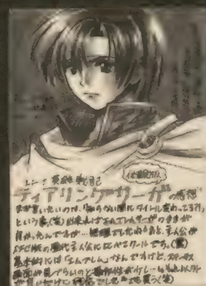
FEの生みの親とも言える加賀昭三氏製作によるPS『ティアリングサーガ』。FEファンなら他機種であれど、機会があればさわってほしい作品です。先月号の風世りょうさんへ。『聖戦』のサントラはNTT出版、(販売元)ポリスター(発売元)から3枚組、3689円(税抜き)で発売されています。情報をくださった、神奈川県の相模ゆうりさん。東京都の宝山りふぁさん、ありがとうございました。またトレーディングカードは、今夏にNTT出版から発売予定。この情報もわかり次第、こちらで紹介していくね。今月は文字ばっかりですまん



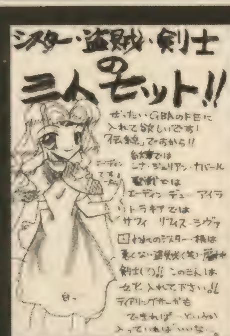
←香川県/山口雄貴さん。PN変更です。かっこいい男特集第1弾はコレ



←北海道/瑠璃さん。イシュタル人気は高いよね。ぜひGBAでもこーいう敵を



←愛知県/葉月ひかるさん。ステータス画面と操作感が若干、不満だそーです



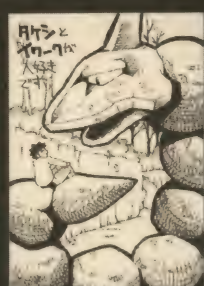
↑北海道/ぐれーぷふるーつさん。これはアリではないでしょうか

ポケモン Fan Club

こちらも新作は幕張で

もーすぐ夏の映画も公開!! スペースワールドでも新作が出そうです

GBA版の新作情報はひとまずおあずけのポケモンですが、もーすぐ、夏の映画が公開されますね。セレビィがどんな活躍をするか楽しみだね。さて、今月も好きなトレーナー&ポケモン特集です。まだまだこのテーマで募集しちゃうぞ。



←愛知県/サルメンカンジャさん。タケシとイワークの仲の良さが感じられるね



←宮崎県/デビールフ世さん。ネイティオは味方になると心強いポケモンだよね



←鳥取県/かざみどりさん。鳥ポケモン好きにはお手本のトレーナーだね



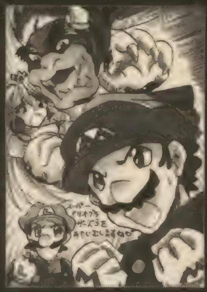
↑大阪府/桃姫ユリさん。悪ポケモン使いと言えばこの人

マリオファミリーFan Club

いやー本当にルイ様が主役になるとはねー。ルイージファンのみなさんは、一緒に喜んであげてくださいね。と言っておきながら、今月のハガキにルイージがいない?! そりゃないぜってことで、次号はルイージ特集をしましょうよ。『マリカアドバンス』もあることだしね。

ルイージ主役決定記念。緑祭り

お待たせしました!! ルイージ初主演作決定記念!!



⬅神奈川県／樹神勇士さん。兄弟そろってクッパと闘いたいですな



⬅広島県／暖る岩2世さん。クッパのアニキのアップです。怒ってらっしゃる？



⬅埼玉県／米粒子さん。相撲の時間にはこんなてるてる坊主で。松本郁子さんPN変更です

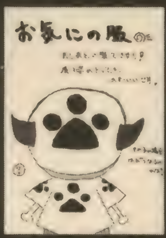


⬆千葉県／望月かけるさん。なんかおいしそうな名前が続々と

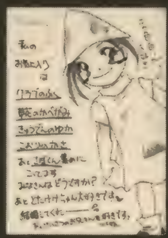
どうぶつの森 Fan Club

隠し曲3曲を発表

先月紹介できなかった。とたけけさんにリクエストできる3曲は、「だいすき」「おとといい」「けけソング」です。



⬅山形県／みずきさん。キュート

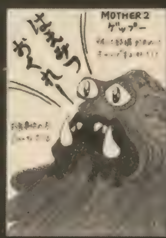


⬅和歌山県／真咲ねむさん

MOTHER復活祈願委員会

ほんとーに復活してヨ

先月の音楽特集が好評でしたので、近いうちに「MOTHER2～ギーグの逆襲～」も紹介したいですね。



⬅京都府／いちごとうふさん



⬅埼玉県／さだきちさん

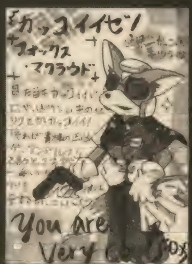
ゲーキャラランキング!!

ゲームキャラをジャンル別で応援しちゃうコーナーです

君の好きなキャラをジャンル別で応援しましょう。ハガキで応募してね。

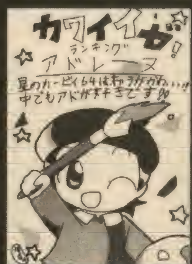
ゲームキャラをいろんなジャンルでランキングしちゃおう!! というコーナーです。先月はポイントを掲載したのですが、なんかあざとい!! っていう声をいただいたので、ポイントはなしね。みんなで好きなキャラについて語り合うようにしよう!!

カッコイイぜ! ランキング



⬅愛媛県／子鏡ちごさん。カッコイイ人というか狐というか、やっぱ、宇宙に出ないとね

カワイイぜ! ランキング



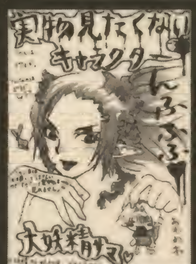
⬅広島県／三上春香さん。アドレーヌちゃんは特技もいかすよね

セクシーだぜ! ランキング



⬅大阪府／いわし砂陽さん。日本人キャラにはマネできないスタイルかもね

実物みたくない! ランキング



⬅千葉県／斉藤佳介さん。確かに本当の姿を知りたくないキャラナンバー1かも

ハミ出しエンタメクラブ

ゲームのワクにとらわれないコーナーがココ、エンタメクラブです。何でもお葉書くださいね。

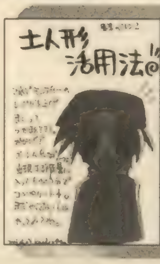
本当に好きなゲームって、どこで感じますか? 私は、何回でもやりたくなるゲームだと思います(東京都／林檎)さん。

同感です。マッシーもE3土産のアメリカ版『Dr.マリオ64』で遊んでいますが。『Dr.マリオ』は、FCで発売されて以来、欠かさず遊び続けているソフトなので、本当に大好きです。遊びすぎて熱出ましたもの。マジで…。

アイドルが出てくるページをいい加減に作ったらどーですか? (神奈川県／BOMBERトメキチ)さん。

いや、いい加減って言われても…。でも最近のアイドルってどのへんなんだろう? モーニング娘とかだよね。マッシーの時代のアイドルって言うと、聖子ちゃんとか浜田朱里ちゃんとかなんだけど…。え、古すぎ…?!

何でもイラストコーナー



⬅福岡県／梶子さん。いいこと聞いちゃった。試してみてね

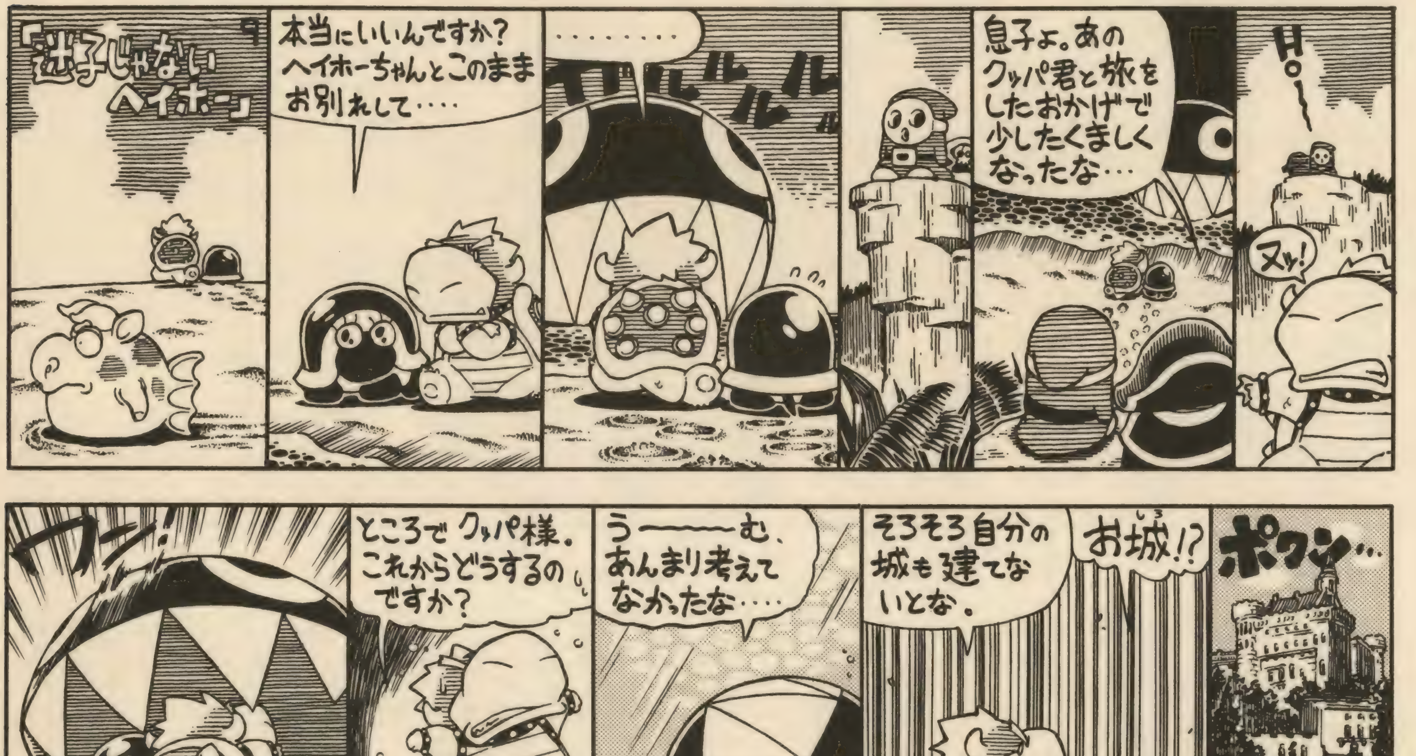


⬅広島県／尾木葉郎さん。それはショック。森で楽しんでください



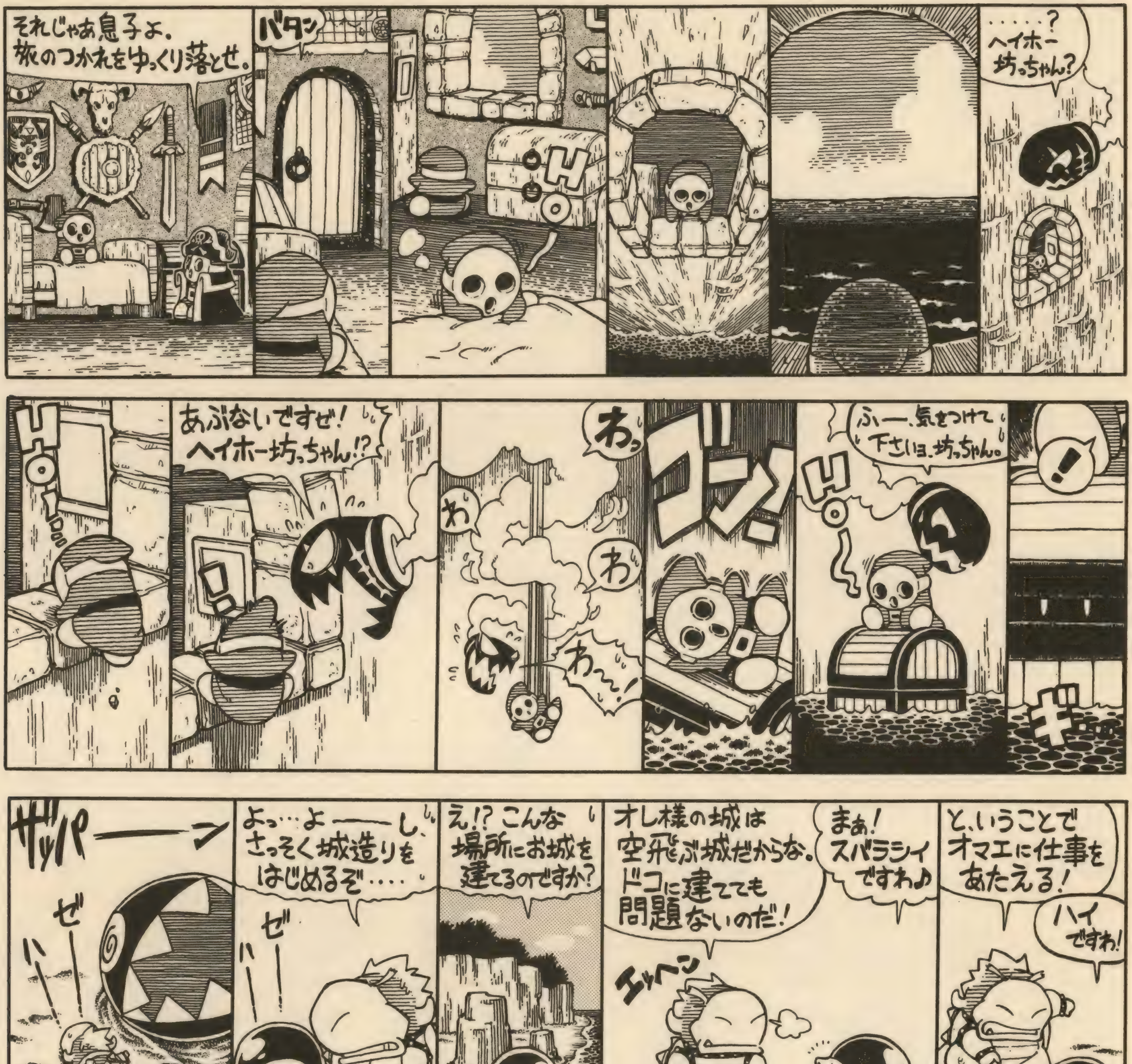
⬅愛知県／サルムント雁さん。Lの時代がやってきまっせ



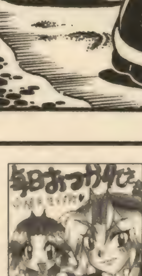


●ヘイホーと別れて、本来の目的を思い出したクッパですが、どーやら、まだ一波乱がありそうですね。

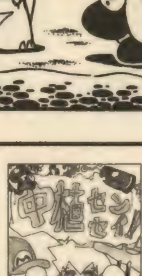
このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。



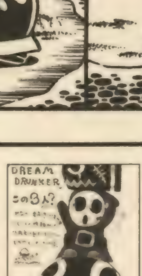
イラストハガキ紹介



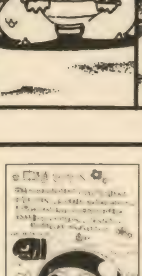
◆千葉県/るまいらぼうろさん。いや〜、ホントに今月はギリギリで危なかったです



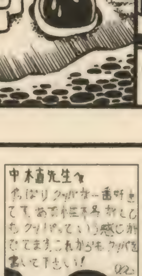
◆宮城県/KEELさん。登場キャラ総出演かと思ったら…クッパが居ない…(泣)



◆千葉県/五月雨紅葉さん。ワンワンって、真ん丸に描くのが難しいんですよね

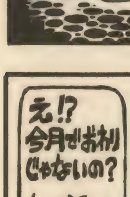


◆山形県/バナナフさん。手紙を書いてくれるだけで十分、ありがたいですよ!



◆神奈川県/ヒカポンさん。貴重なクッパファン。これからも応援よろしく





本当は今月で子供クッパ編は最終回のはずだったのですが、ストーリーをシェイプアップさせる時間が無かったので仕方なく次回に繰り越しました(汗)。リンク・フォックスファンは、もう少し待っていて下さいね。それにしても、E3から帰ってきてから、ズ〜っと絵を描き続けてた気がします(今もG.B.A.用のイラストを描いているのですが…)。仕事が一段落する〆切が待ち遠しいです……。(中植)





これからどうなるのでしょう?

せっかく家に帰る事ができたのに、よっぽどクッパとの旅が楽しかったのか家出(?)までしてしまったヘイホー。だけど、あんな箱でもう一度「魔の海域」を渡ろうとするなんて、船長ヘイホーの言うとおり、確かにヘイホー坊ちゃんはたくましくなった様ですね。これからヘイホー海賊まで巻き込んで、クッパの冒険はどんなフィナーレを迎えるのでしょうか? それにしても、この連載を始めた時から既にラストまでの構想が完成していたので、やっとここまで来たか～という感じです。ひとつの物語を完結させるっていうのは、本当に大変な作業ですね。



▶TO BE CONTINUED

●いよいよマリオブラザーズとクッパの宿命の出逢い?! 次号最終回の子供クッパ編を応援してくださいね。応援ハガキはこちら

お便りのあて先は 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「DDD」まで。

Game Music Fan Club

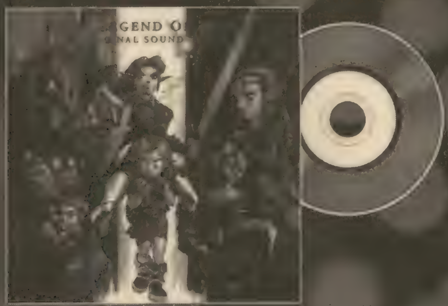
ゲームミュージックファンクラブ

ゲーム音楽のサントラなどを紹介するGMFC第2回目はN64ソフト「ゼルダの伝説 時のオカリナ」です。担当はYAMAHAポータトーン(現在はPSR-620を使用)歴17年のマッシーです。最近弾いていないんだよね(泣)。

TRACK.2

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

オリジナルサウンドトラック



DATA

1998年12月18日発売

ポニーキャニオン/PCG00475

2548円【税別】(初回限定版はオカリナキーホルダー付き)

N64の真打ち登場。大冒険の興奮をサウンドで振り返ろう!!

1998年11月21日のソフト発売からひとつき後に発売されたオリジナルサントラは、ゲームの音と音楽を忠実に再現したCDです。全82曲の中には、アイテムをゲットしたときのファンファーレなども収録されています。ゲームのおもしろさはもちろんの「ゼルダ」シリーズですが、音楽の秀逸さも、ゲームを盛り上げる要素のひとつだと思います。特に今回の特徴として、「オカリナ」で演奏する曲があります。このCDではゲームの音に忠実に再現されていますが、右に紹介しているアレンジバージョンでは、この「オカリナ」の曲が重厚にアレンジされているので、スタイルに合わせて、CDを選ぶのがいいと思いますよ。最後に、このサントラでは、ゲームの流れにそって曲が構成されているので、ゲームの感動を再現するにはもってこいだと思います。特にトラック74以降のガノンドロフ戦からエンディングにいたるまでの流れは、ゲームの興奮をそのまま伝えてくれる感じがします。

収録曲

01-Title Theme(タイトル)
02-Enter Ganondorf(ガノンドロフ登場)
03-Deku Tree(デクの樹のテーマ)
04-Fairy Flying(妖精ナビィ)
05-House(家の中)
06-Kokiri Forest(コキリの森)
07-Open Treasure Box(宝箱)
08-Item Catch(アイテムキャッチファンファーレ)
09-Small Item Catch(小アイテムキャッチファンファーレ)
10-Shop(お店)
11-Battle(戦闘)
12-Inside The Deku Tree(デクの樹のダンジョン)
13-Boss Battle(ボス戦闘)
14-Boss Clear(ボスクリアファンファーレ)
15-Heart Container Get(ハートの器ゲットファンファーレ)
16-Legend Of Hyrule(ハイラル伝説)
17-Spiritual Stone Get(精霊石ゲットファンファーレ)
18-Fairy Ocarina Get(妖精のオカリナゲットファンファーレ)
19-Hyrule Field Main Theme(ハイラル平原メインテーマ)
20-Kepora Gebora's Theme(ケポラ・ゲボラのテーマ)
21-Market(城下町)
22-Shooting Gallery(的当て屋)
23-Hyrule Castle Courtyard(ハイラル城中庭ゲーム)
24-Enter Zelda(ゼルダ姫登場)
25-Ocarina "Zelda's Lullaly (オカリナ「ゼルダの子守歌」)
26-Zelda's Theme(ゼルダ姫のテーマ)
27-Ocarina "Epona's Song"(オカリナ「エポナの歌」)
28-Lon Lon Ranch(ロンロン牧場)
29-Mini Game(ミニゲーム)
30-Kakariko Village(カカリコ村)
31-Ocarina "Sun's Song"(オカリナ「太陽の歌」)
32-Hyrule Field Morning Theme (ハイラル平原朝のテーマ)
33-Goron City(ゴロンシティ)
34-Ocarina "Saria's Song"(オカリナ「サリアの歌」)
35-Lost Woods(迷いの森)
36-Dodongo's Cavern(ドドンゴの洞窟)
37-Middle Boss Battle(中ボス戦闘)
38-Dinosaur Boss Battle(恐竜ボス戦闘)
39-Zora's Domain(ゾーラの里)
40-Great Fairy Fountain(大妖精の泉)
41-Potion Shop(薬屋)
42-Inside Jabu-Jabu's Bell(ジャブジャブ様)
43-Ocarina "Song Of Time"(オカリナ「時の歌」)
44-Temple Of Time(時の神殿)
45-Open Door Of Temple Of Time(時の扉)
46-Master Sword(マスターソード)
47-Ganondorf's Theme(ガノンドロフのテーマ)
48-Chamber Of The Sages(賢者の間)
49-Medal Get Fanfare(メダルゲットファンファーレ)
50-Sheik's Theme(シークのテーマ)
51-Horse Race(競馬)
52-Horse Race Goal(競馬ゴール)
53-Ingo's Theme(インゴーのテーマ)
54-Escape From Lon Lon Ranch (ロンロン牧場脱出)
55-Kakariko Village Orchetha (カカリコ村2)
56-Ocarina "Song Of Storms(オカリナ「嵐の歌」)
57-Windmill Hut(風車小屋)
58-Minuet Of Woods(オカリナ「森のメヌエット」)
59-Forest Temple(森の神殿)
60-Bolero Of Fire(オカリナ「炎のボレロ」)
61-Fire Temple(炎の神殿)
62-Ice Cavern(氷の洞窟)
63-Serenade Of Water(オカリナ「水のセレナーデ」)
64-Water Temple(水の神殿)
65-Nocturne Of Shadow(オカリナ「闇のノクターン」)
66-Prelude Of Light(オカリナ「光のプレリュード」)
67-Shadow Temple(闇の神殿)
68-Gerudo Valley(ゲルドの谷)
69-Spirit Temple(魂の神殿)
70-Requiem Of Spirit(オカリナ「魂のレクイエム」)
71-Kotake & Koume's Theme(コタケ、コウメのテーマ)
72-Meet Again Zelda(ゼルダ姫との再会)
73-Game Over.(ゲームオーバー)
74-Ganon's Castle Bridge(ガノン城への道)
75-Ganon's Castle Under Ground(ガノン城地下)
76-Inside Ganon's Castle(ガノンの塔)
77-Ganondorf Battle(ガノンドロフ戦闘)
78-Escape From Ganon's Castle(ガノン城地下)
79-Last Battle(ガノン最終戦)
80-Seal Of Six Sages(六賢者封印)
81-Ocarina Of Time(時のオカリナ)
82-End Credits(スタッフロール)

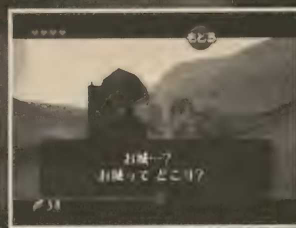
◎近藤浩治

任天堂ゲームサウンドには欠かせない人物。代表作は、『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』シリーズなどがある。

■ゼルダの伝説 時のオカリナ

NINTENDO64　任天堂

1998年11月21日　6800円



⬆大冒険という言葉がふさわしいゲーム。このゲームとともに自分も成長したような気もします

楽譜も発売されているぞ

「楽しいバイエル併用 ゼルダの伝説 時のオカリナ」



ドレミ楽譜出版

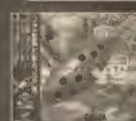
1300円(税別)

ISBN4-8108-6293-3

⬅ピアノで弾きたい人はこの楽譜がおすすめ。オカリナ曲を含む、全35曲の楽譜が掲載されているんだ

アレンジバージョンのCDも発売中

「ゼルダの伝説 時のオカリナ ハイラルシンフォニー」



プレイヤーズプラネット

1999年11月27日　3150円

ZMCX-102

⬅オーケストラバージョンで楽しめるサウンドトラック

「ゼルダの伝説 時のオカリナ リアレンジアルバム」



徳間ジャパンコミュニケーション

1999年12月22日　3059円

TKCA-71824

⬅テクノなどにアレンジされたサウンドトラックだ

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

読者のみんなから、いろんなサントラの紹介希望ハガキをいただいたので、次号はまとめて何枚かを紹介しようと思います。他にも音楽に関することならなんでもOK。おハガキ待ってます。

発先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「GMFC」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

Electronic Entertainment Expo 2001

E3 Report 2001 in LOS ANGELES

MAY 17-19 2001











ブース&ソフト編





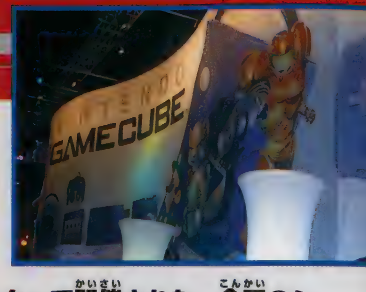
例年、任天堂ブースの入り口で迎えてくれるマリオやピカチュウの像が今回はなかったのだ。飾りつけも思ったよりシンプルで、今年はゲームキューブのソフトが主役であることを印象づけていたのだ。

71台のゲームキューブがフル稼働!

E3で注目度No.1は任天堂!!

もちろん!

※ニンドリ取材班調べ



5月17日から3日間、世界最大のゲームショー「E3」が米国ロサンゼルスのコンベンションセンターで開催された。今回のショーの目玉は、なんと言っても2つの新ハード。「ゲームキューブ」とマイクロソフトの「Xbox」がアメリカで初公開されたとあって、例年以上の盛り上がりを見せていたのだ。なかでも任天堂のブースは、展示会社の中で最大のスペースを確保していたにも関わらず、連日、通勤ラッシュ並の混雑状態で、来場者の多くが任天堂ゲームのすばらしさを堪能していたぞ。



カフェマリオ

商談や任天堂関係者の打ち合わせが行われるスペース。NOA社長の荒川さんのインタビュー(82P)もここで行われたのだ



5 マーチャンダイジングコーナー

店頭用ディスプレイなどが置かれた、流通関係者のためのスペース





エントランス

入り口では波をイメージしたようなモニュメントの上を、生き物のような噴水が飛び交っていたのだ

2 ゲームキューブコーナー



通り抜けるのが困難なくらい込み合っていたゲームキューブのソフト展示スペース

4 GBアドバンスコーナー



ゲームキューブコーナーと比べると、ゆったり遊ぶことができたのだ

1 ハード展示コーナー



松下製ゲームキューブ互換機など、予想していなかったハードも展示されていたのだ

3 ルーレットコーナー



GBアドバンス欲しさに、多くの人がルーレットに参加していたぞ

Hard Corner

1 松下製ゲームキューブ互換機も登場!
ハード展示コーナー

任天堂ブースのほぼ中央、E3ではおなじみの大きな「Nintendo」ロゴの前に、新ハードの展示コーナーがあったのだ。ゲームキューブ本体やコントローラのデザインがちょっぴり変わったことについては8ページを見ていただくことにして、何より驚いたのが松下電器のゲームキューブ互換機が展示されていたこと。DVDやCDのプレイヤーとしても使えるこの互換機、会場では発売時期や価格について、残念ながら一切発表されなかった。ただし、ネット上では「価格は35000円」とか「発売時期はゲームキューブの発売後間もなく」といったウワサ話もあり、正式発表が待たれるのだ。



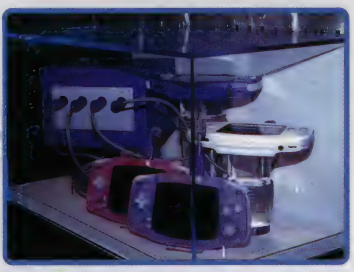
←会場では「パナソニックDVDプレイヤー」という名称で展示されていた松下電器製のGC互換機。「マーメイド」と呼ばれていたような話もあるけど、開発コードかな?



↑グリップが長くなるなど、ちょっぴりデザインが変わったゲームキューブのコントローラ。後ろにあるのはゲームソフトのパッケージを開いた状態のもの。一般のDVDソフト（縦長）のものとほとんど同じサイズなのだ

→会場で初めて公開されたゲームキューブのロゴ





→日本では9月14日に25000円で発売されるゲームキューブ。4台のGBアドバンスがつながってます。GBアドバンスにカートリッジをささなくても遊べるようなのだ



→こちらはワイヤレスコントローラの「ウェイブバード」。スペースワールドで発表されたものと比べて、デザインもたくましくなった感が…。重量は不明

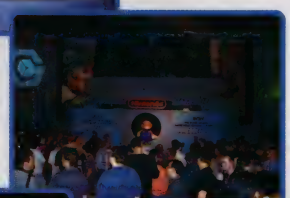
Roulette

3 GBアドバンスをゲットしよう!
ルーレットコーナー

落ち着いた演出が多かった任天堂ブースのなかで、唯一ハデなことをやっていたのがココ。ルーレットで、「GBアドバンスを当てよう」という趣向で、発売前の携帯ゲーム機（米国での発売は6月11日）を手に入れるため、目が血走ったアメリカ人が長い行列を作っていたのだ。すでにGBアドバンスを所有しているニンドリ取材班にとっては関心の薄いイベントであったが、景品の中に「ふにゃふにゃゲームキューブ（ニンドリ取材班命名）」を発見してから状況は一変。ニンドリ読者のためにゲットしようと、「読プレゲット大作戦」を3日連続で決行したのだった。



←初日にオープンしたときは、もちろん誰もルーレットに参加していない。ケースのなかの「ふにゃふにゃゲームキューブ」やGBアドバンスが見えるかな?



→ところがしばらくすると、ルーレットの周りはおめめ血走りアメリカ人で埋め尽くされてしまったのだ



←ルーレットに参加する人は日に日に増えて、最終日にはなんと200人以上の行列に!　ニンドリ取材班は無事「ふにゃふにゃゲームキューブ」をゲットすることができたのか!?（成果は120Pの読者プレゼントのページを見てね）

GAME CUBE

2 世界中のゲーム関係者が注目した
ゲームキューブコーナー

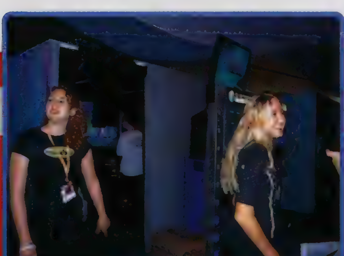
入り口から右に向かうと、お目当ての「ゲームキューブコーナー」が!! そこには、9タイトルのゲームキューブソフト（右の表を参照のこと）がプレイアブルな状態で置かれていたぞ。ただし、初公開だからといってハデな演出をしていたわけでなく、どちらかと言えば控えめ。『ピクミン』や『スマブラDX』などをじっくりプレイできる暗室がいくつも用意され、「触ってこそ面白さがわかるのが任天堂のゲーム」という主張が感じられたのだ。例年は最終日を迎えると、来場者が減ってくるのだけど、このコーナーだけは3日間、「本当に面白いゲームを楽しみたい」人たちで埋め尽くされていたのだ。



↑とにかく人、人、人で、連日スゴイ人気だったゲームキューブコーナー。でも、じっくりプレイしたい取材班にとって、思いは複雑



→ゲームキューブのポスター。かっちょいいです。とても欲しかったです



←暗室でプレイするときは、インストラクターの人がゲームの説明をしてくれたのだ



→幸運なことに、『スマブラDX』を開発中の桜井さん（ハル研究所＝写真左）と対戦することができたのだ。もちろん結果は中植の負け。60Pに桜井さんの立ち話インタビューが載ってるから読んでね

プレイできたGCソフト　試遊台数ランキング

※台数はニンドリ取材班調べ。タイトルはすべて仮称です。

1	ルイージズマンション	16
2	スマッシュブラザーズDX	15
3	ピクミン	13
4	ウエーブレース ブルーストーム	7
5	スターフォックスアドベンチャー	6
6	スター・ウォーズ	4
6	NBAコートサイド2002	4
8	エターナルダークネス	3
8	カメオ エレメント オブ パワー	3

ハミダシE3

ニンドリ取材班はE3開幕前日にプレス登録をしたんだけど、例年になくチェックが厳しいのにビックリ。どうやら私設のホームページ運営者が大挙して押し寄せてくるので、その締め出しを狙っているんだとか。

ハミダシE3

このページで紹介している飛行機用のコントローラ。取材班が乗ったシンガポール航空では、行きが『ポケモン金・銀』などGBCソフト。帰りは『エフゼロ』などSFCソフトも遊べたのだ。もちろん英語版だよ。

GB ADVANCE

4 「メトロイドIV」はビデオ出展

GBアドバンスコーナー

アメリカでは6月11日発売のGBアドバンス。会場で遊べたソフトは6タイトルで、とくに『マリオカートアドバンス』に人気が集まっていたぞ。また、会場に設置されたモニターでは、期待の『メトロイドIV』のほか、動きのなめらかな『バンジョーカズーイ』や『ディディーコングパイロット』などのゲーム画面が映し出され、来場者の目を釘付けにしていたのだ。



大きなGBアドバンス型のモニターで流されたタイトルは28本。なかでも『メトロイドIV』の映像は、めちゃくちゃかっこよかったのだ



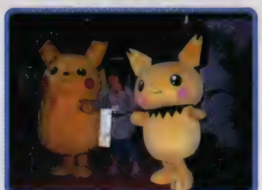
「いつでもどこでも4人対戦を」というわけで、会場では4人のGBアドバンスガールズが大活躍してました



3月の発表会のときに比べて、デザインが大きく変わった「カードeリーダー」。会場にいたポケモンプロデューサーの石原恒和さんによると「まだまだ変わります」とのこと



で、最終日の閉館間際にはルーレットコーナーでこんなサービスも



ピカチュウとピチューも、『ポケモンクリスタル』のキャンペーンに一役買っていたぞ



飛行機用のコントローラも展示。ニンドリ取材班が渡米するのに使ったシンガポール航空でも採用されていたのだ

プレイできたGBソフト 試遊台数ランキング

※台数はニンドリ取材班調べ。

順位	タイトル	台数
1	マリオカートアドバンス	17
2	ワリオランド アドバンス	9
3	ポケモンクリスタル	8
4	スーパーマリオアドバンス	6
4	F-ZERO for GBA	6
4	DK ココナッツクラッカーズ	6
4	アドバンスウォーズ	6
8	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章	3
8	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章	3

Merchandising

5 ゼルダのフィギュアも置いてあった！

マーチャンダイジングコーナー

アメリカでのゲームキューブの発売は11月5日だというのに、早くもショップ用の関連商品が展示されていたのだ。ニンドリ取材班にとって、どれもこれも日本に持って帰りたいものばかりだったけど、とくにゲームキューブソフトのパッケージが並んでいる棚を前にしたときは、「1個、いただいちゃおうかな？」という衝動にかられ、最終日まで、その思いを抑えるのに苦労したのだった。



これがゲームキューブソフトの棚。通常のDVDのパッケージと同じなんだけど、日本でどんなカタチになるのかは未定だそうです



ポケモングッズがいっぱい並ぶなかに、『ゼルダ』のフィギュアを発見！ 銀色に輝くゴロンリンクもあるぞ



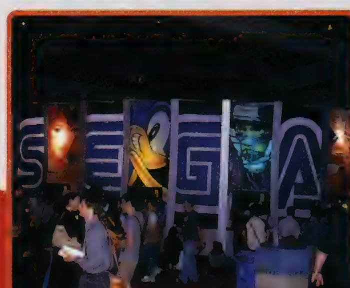
こちらは『ムジュラの仮面』のフィギュア。日本でも発売してほしいものです

SEGA

任天堂の頼もしいサードパーティ

セガブース

任天堂ブース以外で、ゲームキューブソフトを実際にプレイできたのはエレクトロニックアーツ(『MADDEN NFL 2002』を出展)とセガのブースの2カ所だけ。発売前のハードなだけに、数が少ないのは当然だとしても、セガがゲームキューブソフトを3本も出展していたのには脱帽。しかも、その1本が日本ゲーム大賞を受賞したばかりの『ファンタシースターオンライン』の新バージョンで、わずか1カ月の期間での移植というから、往年のライバルだったセガの開発力に再度脱帽したのだった。



セガブースのなかに入るには、受付で許可を得ることが必要。なので、任天堂のように混みあうようなことはなく、ゆったりゲームをプレイできたのだ



ソニックの生みの親の中裕司さん。会場でゲームキューブ版の『PSO』の発表を行ったのだ。インタビューは88ページに載ってるぞ



セガブースの受付には、今年の3月16日に亡くなった大川功セガ会長の遺影が掲げてあったのだ



セガブースではソニック10周年のバッジを配ってました。読プレ用にゲットしたので、欲しい人は120PへGO！

SONY&Microsoft

ライバル会社はどうだったか?

ソニー&マイクロソフト

ゲームキューブのライバルである「PS2」と「Xbox」はどうだったのか——。まずは任天堂ブースの隣に陣取っていたソニーブースをチェック。注目の『FFX』がプレイアブルで出展されていたんだけど、RPGなのに日本語版だったのは、ちょっとお粗末な印象。それに、日本ですでに発売中のタイトルも多く、インパクトが薄い展示だったと言える。そして、ゲームキューブとともに来場者の注目を集めていた「Xbox」のマイクロソフトブースだが、肝心のソフトについては斬新なものが少なく、しかも洋ゲーテイストにあふれたものばかり。なので、日本のマーケットに馴染むには時間がかかりそうな印象でした。



任天堂に向かい合うように展示されていたソニーブース。任天堂に次ぐ展示スペースを確保していたんだけど…



なぜか「Xbox」本体を見ることができなかったマイクロソフトのブース。なので、実機でソフトが動いているのか確認することができなかったのだ

KENTIA HALL

掘り出し物がいっぱい!?

ケンティアホール

E3では、任天堂やソニーなど、ゲーム業界の巨人がハデに出展する一方、未来の任天堂をめざす小さな企業が数多く出展するスペースがあるのだ。ケンティアホールと呼ばれる会場には、毎年野心の感じられる革新的なゲームや商品(いわゆる非ライセンス商品)が展示されているのだが、今年は混迷するゲーム業界を反映してか、ちょっとパワー不足な印象。それでも、GBアドバンス関連の商品で、珍しいものをいくつか見つけたので、ちょっと紹介しよう。





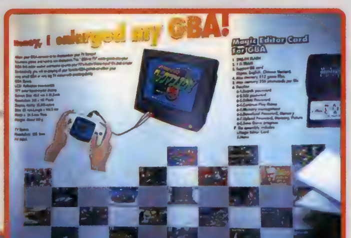
会場のあちこちで見かけたのが、写真のようにGBアドバンスをお好みの色に変えられるカバー。コントローラがアナログっぽいのも特徴



これは、通信ケーブルの代わりに無線を使った商品。これで4人対戦ができるかどうかは不明。30メートル離れてもプレイできるのがウリ



グリップがついて、しかも振動までもさせてしまうGBアドバンス商品。これ持ってると目立つだろうなあ



こちらはテレビモニターでGBアドバンスが遊べるようになる商品。ポスターの展示だけだったので、製品化はできていないのかも



GBアドバンスとGBカラー双方に対応している通信ケーブル。こいつは便利だ。価格は不明だけど、欲しいな〜!



PDAのゲームを、ゲームボーイのように操作したい人のための商品。十字ボタンを使ってるけど大丈夫?



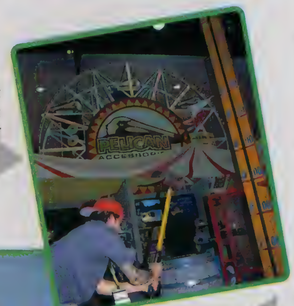
ケイ大佐がお気に入りだったのがこのTシャツ。『ストII』の「ハドーケン」のコマンドをそのままデザインしたもの

Photo Sketch

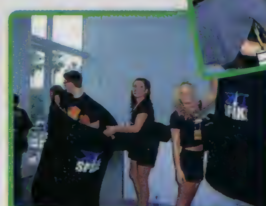
その他のブースはこんなこともやってました

フォトスケッチ

E3はゲーム業界関係者の年に1度のお祭りなのだ。だから、3日間の開催期間中、会場のあちこちでいろんなイベントが開かれている。自社を売り込むためにステージからTシャツを投げたり、魅惑的な女性を配置して少しでも注目を集めようとしているのだ。出展する側も、見る側も真剣。ここでは会場で気になった、ボツにしてしまうにはもったいないシーンをいくつか紹介しよう。



ハンマーでたたいて鐘がなると(これ、何て名前でしたっけ?)Tシャツがもらえるのだ



こちらはその場で着替えた人に限り、Tシャツがプレゼントされるのだ



シアターのようにゆったりした座席でデモ映像を観ることのできたミッドウエイのブース。でも、仮眠してる人ばっかりだったような…



ドラゴンボールの悟空と記念撮影



キレイなお姉さんとと記念撮影するブースもいっぱい。横になったポーズがとてもセクシーです♥♥♥

次ページから、ゲームキューブのソフト紹介だぞ!→

ハミダシE3

E3来場者は6万人ぐらいだったとか。例年並みの入場者数なんだけど、とても混み合ってみえたのは、任天堂ブースなど、新ハードの人気もさることながら、来場者が帰らずにずっと会場にいたせいかも?

ここで紹介しているゲームは、全てアメリカで発表されたものです。発売予定時期などはアメリカで発表されたものを掲載しています。会場でプレイできたゲームには、編集部スタッフのリポートを付けました。



Super Smash Bros. Melee

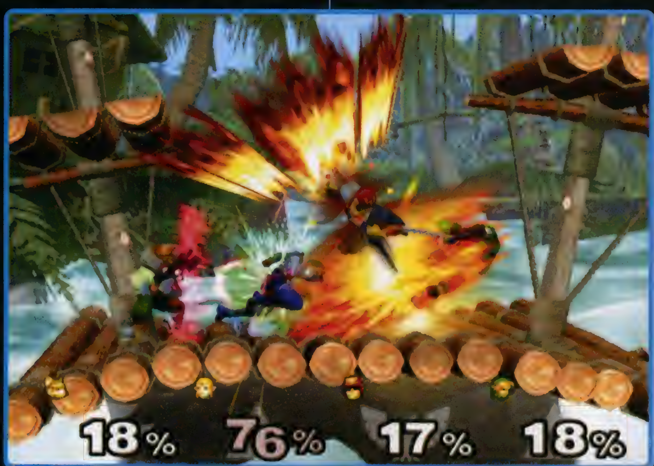
スーパースマッシュブラザーズ メレー（仮）



アメリカでの発売予定時期 NOVEMBER／11月

ついに見参!! ニューカマーも続々参戦

N64版もメガヒットとなったあの『スマブラ』の新作がゲームキューブに登場！ 任天堂キャラクターが勢揃いして、熱い戦いを繰り広げるぞ。初参戦のクッパやピーチなど、前作にもましてたくさんのキャラクターが登場するんだけど、もちろんそれだけだけじゃない! グラフィックも超キレイだし、ステージにもいろいろとこった仕掛けがあるので、対戦もよりヒートアップすること間違いなしだ。



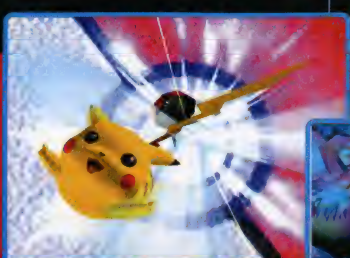
↑ なんと今回はシークも参戦! っていうか某姫が参戦したってことなんだよね



↑ ピカチュウのステージはポケモンスタジアムだ。臨場感があるよね

→ リンクの盾の裏側まで作り込まれている！こういう細かい所へのこだわりって、ファンにとってはうれしいよね。この画面はピーチ城のステージだけど、リンクのステージは『ムジュラ仮面』のグレートベイの海岸なのだ





← これはピカチュウの登場シーンか？モンスターボールから飛び出してくるという登場のしかたは変わってないけど、臨場感がすごくあるよね



→ めちゃめちゃキレイなカービィステージ。もちろんこれはCGムービーなんかではありません。このクオリティで実際にゲームができちゃうのだ!!



← マリオを投げ飛ばそうとするドンキーコング。パワータイプのドンキーだけど、今回はクッパも参戦したのだ。サイズ的にもドンキーよりも大きめ。強敵出現って感じだね

クッパが、ピーチが、シークが!!

画面で紹介することはできないけれど（ゴメン!）、今回の取材で判明したキャラクターを一覧で紹介しよう。プレイヤーとして選択できるキャラクターの他に、アイテム扱いで登場するキャラ、固有のステージにのみ登場するキャラなどがたくさん。さらに、通常の1人用とは別モードなのかどうかは不明だが、プレイ中にコインを集め、そのコインを使ってガシャポンをすると、さまざまなモデルがゲットできるというモードがあり、たくさんのキャラが登場するぞ。

登場キャラ

- マリオ
- ヨッシー
- カービィ
- ドンキーコング
- ネス
- キャプテンファルコン
- フォックス
- サムス
- ピカチュウ
- リンク
- ピーチ（初）
- クッパ（初）
- シーク（初）
- ポポ&ナナ※（初）

※ファミコン『アイスクライマー』のプレイヤー

コインキャラ

- ドンキーコングJR.（『ドンキーコングJR.』）
- マリン（『ゼルダの伝説 夢を見る島』）
- エキサイトバイク（『エキサイトバイク』）
- ディスくん（『ディスクシステム』）
- ワドルディ（『星のカービィ』）
- ブルーファルコン（『F-ZERO』）
- バルーンファイトのプレイヤー（『バルーンファイト』）
- ゼロワン号（『ポケモンスナップ』）
- アンドルフ（SFC版の『スターフォックス』）
- アンドルフ（『スターフォックス64』）
- クリボー（『スーパーマリオブラザーズ』）
- スチュアート&ゴールデンフォックス（『F-ZERO』）
- キングクルール（『スーパードンキーコング』）
- マリオ（『マリオストーリー』）

※コインキャラという名称は正式名称ではありません。ガシャポンで手に入れることができるキャラクターです。

アイテムとして登場

- ●ポケモン（モンスターボール）
- ●スーパーバズーカ（SFC周辺機器）
- ●どせいさん（つかんで投げられる）
- ●リーデッド（抱きついてくる）

特定のステージに登場

- ●チンクル（リンクステージで飛んでいる）
- ●F-ZEROのマシン（ファルコンのステージでレースをしている。）
- ●ヘイホー（ヨッシーステージでアイテム運び）

中植先生のイラスト de リポート



↑N64『F-ZERO X』のマシンが30台レースをしているファルコンのステージ。サムスはジャンプをするときに、ちゃんと背中からブーストが出ます。芸が細かい!!



↑どせいさんを持ってダッシュするファルコン!! なんだか奪い合っているような光景です。今回アイテムとして登場するどせいさんは、つかんで投げるという使い方をします。ほっておくとちょこちょこ歩く姿がとてもかわいかったです

プレイリポート in E3



<<<ケイ大佐

「ここはゲーセンなのか?」と思ってしまうほど、会場では白熱した対戦が繰り広げられていた。全然知らない外国人と対戦して、『スマブラ』の楽しさ、対戦ゲームの楽しさを改めて実感しました。ハードの進化に伴って、グラフィックなどが向上しているのはもちろんだけど、それだけに終わらない。実際に触ってみて、とっても楽しかったってことをお伝えしたいです。対戦ステージに施された仕掛けにもビックリ。細かいところまで配慮された、ユーザーに楽しんでほしいという気持ちがひしひしと感じられました。早くみんなに触ってほしいです。

偶然会った桜井さんちょっと立ち話!



HAL研究所 情報開発部主幹
『スマブラ』シリーズディレクター
MASAHIRO SAKURAI
桜井 政博さん

――『スマブラDX』発表おめでとうございます！

桜井　ありがとうございます。

――いつから『スマブラ』の続編を?

桜井　最初に、企画を明らかにしたのは2年前のE3のときですね。

――『スマブラ』は2年前の99年の1月発売ですから、もうその年の5月に企画がスタートしていたというわけなんですね。

桜井　ええ。そのときはゲームキューブという名前じゃなかったんですけど…。

――ドルフィンと呼んでました。でも、そんなに早い時期から開発がスタートしていて、よくもまあ、ずっと内緒にしていましたね（笑）。こっちが「続編はどうなんですか?」と聞いても…。

桜井　「作ってるわけないじゃないですか」って答えたりして（笑）。

――ずっと続編の発表を楽しみにしていた『スマブラ』ファンに対してコメントを。

桜井　えーっと、『スマブラ』って、いろんなキャラクターを使わさせていただいている都合上、ちょっとでもコメントを出すと、いろんなところに迷惑がかかってしまうんです。だから、作ってても、人には言えない事情があって、開発スタッフに対しても「秘密厳守」を徹底してやっていたんです。音楽はオーケストラを使ってたりとかもするので、ずっと秘密にするのは難しいところもあったんです。『スマブラDX』に関わっている人が増えたぶん、その1人がインターネットなどで言ってしまえばお終いなわけですよね。だから、任天堂の内部でも秘密にしていたんですね。

――でも、あれだけできあがっているのには驚きました。それで、今回の『スマブラ』で目指したものはどんなところですか?

桜井　敷居が高くなくパッと遊べるけれど、やりこみにも耐えうるゲームですね。

――実際、会場がゲームセンターのようになっていましたからね。見知らぬ外国人と対戦して勝って、それで大喜びしたりとか（笑）。桜井さんは会場でどんな印象を持ちましたか?

桜井　そりゃあ、ウレシイですよね。N64版の『スマブラ』をやっていないとできないような動きを、多くの人ができているということは、「ああ、『スマブラ』やってくれてたんだなあ」って（笑）。でも一方で、ゲームキューブの性能を知りたくて、それで『スマブラ』を初めて触ったような人がボコンボコンにやられているのを見るとかわいそうで（笑）。

――ゲームキューブ版では世界大会を開きましょうよ。

桜井　それ、できたらいいですね（笑）。

ハミダシE3

E3で発表されたゲームで正式に日本での発表がされていないものは全て海外タイトルのまま紹介しています。ちなみに「スマブラ メリー」のメリーとは、乱闘やケンカを意味するアメリカの俗語なのだ。

ハミダシE3

「ルイージズマンション」の音楽は、ちょっと「ヨッシーストーリー」の「きかいなおしろ」っぽい感じだったぞ。今でも耳に残るほど、ゲームにマッチした音楽だったのだ。

Luigi's Mansion（仮）
ルイージズ マンション

アメリカでの発売予定時期 NOVEMBER／11月

今まで主役を演じたことのないマリオの弟、あのルイージがついに主役に大抜擢!! 懸賞でお屋敷をゲットしたルイージ。マリオと待ち合わせをして、そのお屋敷に行ってみると…。マリオが来てないどころか、オバケがたくさん! どうするルイージ!?



永遠の2番手、ルイージがついに主役になった!



半透明のオバケのグラフィックは感動もの。オバケのリアルさが表現されてます

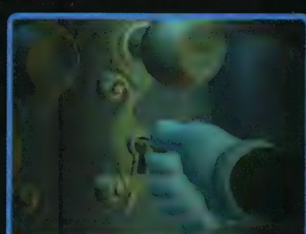
お化け屋敷を手に入れてしまったルイージは、たったひとりでオバケ退治をすることになってしまうんだ。暗い屋敷の中を進んでいって、オバケがいたら懐中電灯の光をあてて驚かせ、オバケが驚いているウチに背負っている掃除機(?)で吸い込むのだ。部屋にいるオバケを全部吸い込むと、その部屋はクリアになるんだ。



右側にいる博士が、ルイージにオバケ退治の方法を教えてくれるんだ



突然現れたオバケに、思わず腰を抜かしてしまうルイージ。気が弱いのだ



オバケ退治してカギをゲットすることで新しい部屋へすすめる

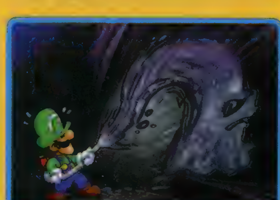
今回出展されていたバージョンでは、コントローラの左にあるアナログスティックで懐中電灯の方向を操作、右側のCスティックでルイージの移動、Rボタンでオバケを吸い込むという操作方法だった。今までにない新しい操作感覚が楽しめるのだ。

中植先生のイラスト de リポート

ひとつの部屋にいるオバケを全部退治すると、部屋が明るくなって、カギやコインなどが手に入るんだ。オバケにもいろんな種類がいて、タイミングをはかってライトをあてるなど、頭を使わないと退治できないヤツなんかもいるのだ。それにしても見ているだけで面白いのはルイージの表情。内股でブルブル震えたり、オバケに驚かされて腰を抜かしたりしていたぞ。



くら～い屋敷の中を、懐中電灯で照らしながら進むルイージ



ライトをあて、オバケが驚いているスキにマシンで吸い込むんだ

イラスト／中植茂久

プレイリポート in E3



<<<中植 茂久

はじめてルイージが主役に抜擢された期待の最新作。画面の中に広がる薄暗い建物の質感は細部までしっかり作り込まれていて、家具ひとつひとつに存在感がしっかりあるのにまず感動。そして主役のルイージが操るライトで浮かび上がる光と影。キャラクターの多様な表情など、さすが任天堂というのが正直な感想。安心して遊べます。ただし、操作に慣れるまで多少の時間が必要ですな。

PIKMIN（仮）

ピクミン

アメリカでの発売予定時期　DECEMBER／12月

宇宙船の故障で、見知らぬ惑星に墜落してしまった主人公の宇宙人。宇宙船を修理するには、墜落の時に散らばってしまった宇宙船の破片を集めなければならない。でも、たったひとりでは…。そんな時、不思議な生物「ピクミン」の存在に気づいた。



宮本さんのチームが制作。不思議な楽しさ満載！

植物のような生物ピクミンは、惑星に生息している他の巨大な生物たちの食料にされているという、ちょっと弱い立場の存在だ。そこで、主人公がピクミンたちに命令をして、彼らの手助けをしてあげたり、宇宙船の破片を見つけてもらったりするのだ。倒した敵や、数字の書いてあるブロックを基地に持ち帰ると、新たなピクミンが次々と生まれるので、彼らをどんどん増やして、より強大な敵に対抗していこう。ピクミンが敵に食べられてしまわないように、しっかり命令をしてあげるのだ。



命令してイチゴを運ばせている。基地に持ち帰ればピクミンが生まれるぞ



たくさんのピクミンを引き連れる主人公。でも敵もたくさんいるぞ



大きな生物でもたくさんいれば何とかなる! でも食べられちゃうピクミンも…



正面から戦おうとしたら、ムシャムシャと食べられてしまった…



倒した敵を基地に運んで、新たな仲間をどんどん増やしていくのだ



仲間がこんなに増えました! しかもピクミンが成長して、頭に花がさいてるぞ

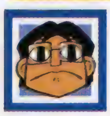


大きな敵を一生懸命運ぶピクミンたち。「うんしょ、うんしょ」とカワイイ声が聞こえてくるぞ。これだけ大きいと、運ぶのも大変なのだ



巨大な敵のお出ましだ! 弱点を探して、そこを攻撃しないと、巨大な足にぶちぶちと潰されちゃうぞ

プレイリポート in E3



<<<サオヘン

ゲーム画面の美しさは見ての通りだけど、『ピクミン』は「○○っぽいゲーム」と形容するのが困難なほど、すべてが新しいゲームだ。最初はピクミンたちは同じように見えるけど、実際にプレイすると、集団から遅れる者がいたりして、「個体差」があることがわかり、次第に愛おしく感じられてくるのだ。だから、巨大な敵との戦闘で、大量のピクミン犠牲者を出してしまうと、心から申し訳ないと思う。会場でプレイできたのは、「2日目」まで(ゲーム画面上の「太陽」が右端に行くと1日の終わり)。3日目以降はどうなるのか? あの壁の向こう側の世界はどうなっているのか? どんなエンディングが待っているのか? 『ピクミン』について、ほとんど何も知らないことばかりだけど、唯一確信できることがある。僕は発売日にこのソフトを買い、間違いなく夢中でプレイしているはずだ。宮本さんもイチオシの『ピクミン』、みんなもスペースワールドで不思議な世界を体験して欲しいと思うぞ。

ハミダシE3

大勢いてこそ役に立つピクミン。1匹だと落ちている物を運ぶこともままならない。でも「ウーン、ウーン」とうなりながら必死に運ぼうとしている様子は、とってもキュート。思わず笑みがこぼれてしまうぞ。

Star Fox Adventures : Dinosaur Planet (仮)

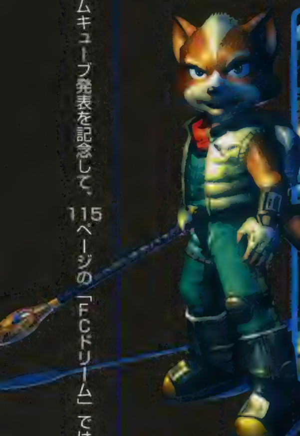
スターフォックスアドベンチャー：ダイナソープラネット

アメリカでの発売予定時期 NOVEMBER／11月

『スターフォックス』の主人公、フォックス・マクラウドがアーウィンから降りて、大冒険。3Dアクションゲームなのだ。

フォックスがアーウィンを降りた！

レア社がN64用に開発を進めていた『ダイナソープラネット』が、フォックスと合体してゲームキューブに新登場！Krazoaに捕らえられているという仲間のKrystalを救出するために、槍のような武器を持ったフォックスが、惑星を支配するトカゲの様なモンスター達に立ち向かう。3Dのアクションアドベンチャー風なのだ。





今までになくリアルなフォックス。グラフィックが綺麗なだけに、ワイルドで野性的な印象も受ける



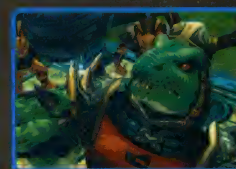
フォックスの武器は、手に持った魔法の杖。叩いたり、魔法を発射して戦う



フォックスの横にいるのは仲間のようだ。どんな風に活躍してくれるのか？



雰囲気からしてボスっぽい感じ。これがクラゾーア？



いかにも悪そうな敵の兵士。トカゲのような生物だ

プレイリポート in E3

アーウィンを降りてついに生身（?）で戦うことになったフォックス。会場の映像では、スリッピーやペッピー、ペパー将軍が登場する場面や、アーウィンで戦う場面もあったけれど、実際にシューティングステージがあるかどうかは不明。今後の情報を待つしかないようだ。（ケイ大佐）

Metroid Prime (仮)

メトロイド プライム

アメリカでの発売予定時期 2002年

待ちに待った『メトロイド』の新作が、ついにゲームキューブに登場。あのサムス・アランが大活躍するのだ！

ムービーだけの公開

今回発表されたのは、タイトル名と若干のムービーのみ。残念ながら、実際のゲーム画面は公開されなかったため、どのようなスタイルのアクションゲームになるのかは不明。いままでは2Dでスクロール型のアクションアドベンチャーだったため、本作ではどのようになるのか楽しみだ。



いかつい感じのするサムスだが、バトルスーツを脱げば女性なのだ



昆虫の様な姿をした敵に囲まれる、危機一髪なサムス



腕に装着されたビーム砲で敵を次々となぎ倒していく。この映像を見ると、3Dアクションっぽい感じだ

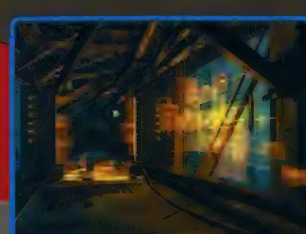
1986年に、ファミコンのディスクシステムで発売された『メトロイド』。あれから15年の月日を経て、遂にここまで進化した！『スーパーメトロイド』（SFC版）、『メトロイドII』（GB版）そして今後発売予定のGBアドバンス版を入れるとシリーズ5作目となる。



サムスの乗っているマザーシップ。いままでのシリーズにも登場したものだ



巨大な敵が現れるシーン。かなり迫力のある映像だった



どこかの宇宙基地のようだ。ここがステージとなるのだろうか

ハミダシE3

『メトロイドプライム』のゲームキューブ発表を記念して、115ページの「FCドリーム」ではファミコン版の初代「メトロイド」を紹介しているぞ。15年の月日を感じられるよね。

WaveRace:Blue Storm（仮）
ウエーブレース ブルーストーム

アメリカでの発売予定時期　NOVEMBER／11月

今度は4人対戦も!

N64の初期に発売された『ウェーブレース』の続編。前作にも増して美しいグラフィックが圧巻な、ジェットスキーのレースゲームだ。今作は4人対戦もできるぞ。


水面の表現が非常に美しいのが特徴なのだ


ジェットスキー特有の操作感覚を楽しむことができる


プレイヤーの後ろからカメラが追いかけていく

プレイリポート in E3

3Dスティックの操作感がすばらしいレースゲーム。同じコースでも、いろんな天候を楽しめて、特に嵐の中でのレースは最高！ジェットスキーを追うカメラに水しぶきがかかる演出もとてもリアルだ。（サオヘン）

Kameo : Elements of Power（仮）
カメオ エレメントオブパワー

アメリカでの発売予定時期　2002年

モンスターに変身する3Dアクション

主人公の女の子カメオが、様々なモンスターに変身しながら物語を進める3Dアクションゲームだ。


モンスターに襲われているシーン


これが主人公の少女、カメオ。何かを発射している


モンスターに変身したカメオ。半透明に透けて見える

プレイリポート in E3

モンスターを捕まえて操るのではなく、モンスターそのものに自ら変身してしまう主人公カメオ。飛行型モンスターに変身して空を飛んだり、大地を走り回ったりするのが不思議と楽しかったです。（中植茂久）

Eternal Darkness（仮）
エターナルダークネス

アメリカでの発売予定時期　NOVEMBER／11月

ダークな雰囲気のアクションADV

中世と現代に生きる2人の主人公の行動が、互いに影響しあうという、アクションアドベンチャーゲーム。アメリカでは期待の高い作品だが、日本での発売は…？


短剣を持って遺跡のような場所を探索しているシーン


これが中世編の主人公


現代編の主人公は女性

プレイリポート in E3

銃で敵を倒していく現代パートと、剣で闘うファンタジーの典型的世界観の過去パートが、複雑に絡み合うストーリーになりそう。（中植茂久）

StarWars : Rogue Reunion（仮）
スター・ウォーズ ローグレユニオン

アメリカでの発売予定時期　未定

『ローグ中隊』第2弾!

根強い人気映画「スターウォーズ」が題材の3Dシューティング。グラフィックのレベルがかなり向上し、臨場感がパワーアップだ!

プレイリポート in E3

操作感覚はN64の『ローグ中隊』そのもの。リアルな映像でより映画に近い感じだ。ファンにはたまらないよね。（ケイ大佐）

NBA Courtside 2002（仮）
NBAコートサイド2002

アメリカでの発売予定時期　未定

実名選手が登場!!

実名選手が登場するNBAバスケットボールゲーム。海外ではシリーズ化されているタイトルだ。

プレイリポート in E3

グラフィックも美しく、操作感もいい感じ。ただし日本発売は微妙なところだ。（ケイ大佐）

ハミダシE3

出展されていたマシンが少なかったせいもあり、「スター・ウォーズ」と「エターナルダークネス」は常に黒山の人だかり。海外ではかなり注目を集めている作品のようだ。日本でも発売されるといいのだが…

ハミダシE3
ビデオ出展だけだった『ディズニーズミッキー』。映像を見る限りではかなり楽しそうな雰囲気だった。アニメに近いほどグラフィックが向上したことでよりディズニーの世界観が表現できるようになったのかも。

Disny's Micky For Nintendo GameCube（仮）
ディズニーズミッキー For GC

アメリカでの発売予定時期　Spring 2002／2002年春

あのミッキーもゲームキューブに!

ミッキーマウスが、ドッキリハウスのようなお屋敷で冒険するというアクションゲーム。かなり綺麗なグラフィックと、コミカルなディズニーらしい動きが楽しそう。開発を手がけているのは、有名なとあるメーカーとのウワサも…。



洋風なお屋敷にたたずむミッキーマウス。どんな物語になるのかな？



ディズニーらしいコミカルな動きがとっても楽しそうな雰囲気を出している



床の大理石（!?）にもミッキーマウスが映り込んでいる。かなりキレイだぞ

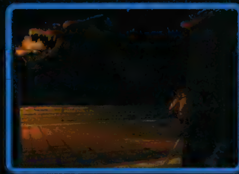
Raven Blade（仮）
レイヴンブレード

アメリカでの発売予定時期　2002年

剣と魔法、そしてドラゴンが登場するファンタジーな世界で冒険を繰り広げるアクションRPG。ムービーらしき映像のみの公開だった。



グラフィックの質はピカイチ。今後の情報に期待だ



火を吐く巨大なドラゴン。手前にいるのが主人公か？

Donkey Kong Racing（仮）
ドンキーコングレーシング

アメリカでの発売予定時期　2002年

ドンキーたちが、シリーズでもおなじみの、エンガードなどのどうぶつ達にのってレースするゲーム。今回は映像のみの出展で画像を紹介することができないけど、日本での発売も期待できそうだ。

コントローラの操作リポート

今回初めて触ることができたゲームキューブのコントローラ。率直な感想を言うと、手にしたときのフィット感はとてもよかった。N64ほど大きくなく、PSのコントローラよりもしっくりくる。振動機能が内蔵されているものの、重いと感じることもなく、振動自体もほどよい具合だ。ただし、今までに全くないボタン配置なので、どうしてもとまどってしまう。ABボタンの配置が従来とは違うので、ついつい押し間違えてしまったり、ゲームをしながらコントローラに目を落として確認しながらプレイをすることもあった。また、アナログスティックがN64に比べて短くなっており、ずいぶんと柔らかくなっていたため、N64の3Dスティックに慣れている人にとっては多少違和感があるかもしれない。アナログになったLRボタンは深く押し込むことができるのだが、そのフィット感も申し分ない。ただ、今までには類を見ない形状ので、他のメーカーが他機種のゲームを移植するときに頭を悩ませることもあるのではないだろうか。ま、N64もそうだったのだが…。（ケイ大佐）



『スマブラDX』で対戦をする桜井さん（左）と編集部中植（右）の手元

こんなタイトルもあったのだ!

発表されたタイトルのなかでも、映像のみでこっそりと展示されたものもあった。その中には、下に紹介したようなタイトルもあったのだ! 期待の『ゼルダ』の映像も流されたものの、残念ながら以前発表された映像と全く同じものだった。が、それも今後に期待したい大物タイトルばかりなので、楽しみだね。

巨人のドシン GC版（仮）



64DDで人気のあった『巨人のドシン』（画面は64DD版です）

マリオカート for GC（仮）



まだまだ開発途中といった感じだったぞ（画面はN64版です）

ゼルダの伝説 for GC（仮）



8月に行われる任天堂スペースワールドでは進展があるかも…!?

どうぶつの森 GC版（仮）



アメリカではGCのみの発売になりそうだ（画面はN64版です）

Banjo-Kazooie : Granty's Revenge（仮）
バンジョーカズーイ グランティズリベンジ

アメリカでの発売予定時期　2002年

あのバンジョーがGBAに!

N64で大人気だった『バンジョーとカズーイ大冒険』の続編がGBアドバンスに登場! グラフィックの質がかなり高く、とっても楽しそうな雰囲気だ。ストーリーなど詳しいことはわからないけど、日本発売もかなり期待できるぞ。


吊り橋を渡っていくバンジョー。グラフィックの質がかなり高いよね


2Dのアクションゲームなのか、それとも3Dっぽくなるのかは不明だ


バンジョーが背負っているリュックには、もちろんカズーイが健在だぞ

Diddy Kong Pilot（仮）
ディディーコング パイロット

アメリカでの発売予定時期　2002年

ディディーの楽しいレーシング

N64の『ディディーコングレーシング』を思わせるようなGBアドバンスのレースゲーム。小さな飛行機に乗って、様々なアイテムを使いながらレースを展開するようだ。登場キャラクターは、『ドンキー』ファミリーみたいだね。



ディディーコングたちが繰り広げる愉快なレースゲームになりそうだぞ



登場するキャラクターはドンキーファミリー。キングクルールもいるぞ


これがゲーム画面。どんな操作感覚になるのかが楽しみだね

Donkey Kong : CoconutCrackers（仮）
ドンキーコング ココナッツクラッカーズ

アメリカでの発売予定時期　NOVEMBER／11月

ドンキーコングが主人公のパズルゲーム。時間内にブロックをキレイにはめ込んでいくという簡単なルールで楽しめるぞ。



これがタイトル画面。ドンキーがウッホウッホと言ってるみたい


ブロックをキレイにはめ込むだけ、という簡単なルールなのだ

Metroid IV（仮）
メトロイド 4

アメリカでの発売予定時期　2002年

ビデオ出展だけだったが、現在日本で発表されている『メトロイド for GBアドバンス』だと思われる。つまり、リメイクではなく新作であるということだ。スピード感もかなりある作品だ。


アメリカの業者向けに売られているサムス人形。約1メートルで350ドルほど

SabreWulf（仮）
サーベルウルフ

アメリカでの発売予定時期　2002年

レア社が開発を手がけているというロールプレイングゲーム。詳しい内容は全く不明。日本での発売予定も不明なのだ。


画面の真ん中にいる、帽子をかぶっているのが主人公のようだ


いったいどんなゲームになるのかは不明。アクションロープレ?

スクープ!『ボンバーマン』がGCに!?

とあるブースで出展されていたビデオ映像に、突然現れた『ボンバーマン』の映像。明らかにGBアドバンスではなく、ゲームキューブの画面のようだ。ということは『ボンバーマン』もGCに!? 公式発表はされていないが、信憑性は高いぞ。


この立体的な感じはGBアドバンスではない!


真偽は不明だが、おそらくGCだと思われる

ハミダシE3

このページでは、ゲームボーイアドバンスのソフトを紹介しています。会場で実際にプレイすることができたのは残念ながら1本のみ。『ドンキーコングココナッツクラッカーズ』だけでした。

(★マークの画像はビデオ映像を直接撮影したものです。)

ハミダシE3

サードパーティで、プレイできる状態で出展されていたのは4タイトルのみ。うち3タイトルがセガなのだ。高い開発能力を持つ会社なので、今後の任天堂ハードに対するソフト供給にもかなり期待できそうだ

SEGA セガブース

ゲームキューブにも本格参入!

全てのハードにゲームを供給することを決定したセガは、現在ゲームキューブ用に7タイトルの開発を行っているとか。E3では3タイトルをプレイできる状態で発表していたぞ。サードパーティの中では、最も開発状況も進んでいるという印象だ。



許可を得ないと中に入ることができないようになっていたセガブース。ソファなどが置かれていて、落ち着いた雰囲気だった

ゲームキューブのプレイアブルマシンが3タイトルも出展。GBアドバンスの『コラムス』と『ぷよぷよ』もプレイアブルだった

ファンタシースターオンライン（仮）

PHANTASY STAR ONLINE

日本発売予定時期	未定	主な開発元	ソニックチーム

ドリームキャストで発売されたばかりの『ファンタシースターオンライン ver.2』を完全移植。GC版では4人プレイも実現だ!

ゲーム大賞受賞のビッグタイトル

日本ゲーム大賞を初め、国内外で12もの賞を獲得したRPG。DC版は、通信でつなげることで4人の協力プレイができるが、GCでは通信の仕様が確定していないため、オンラインで遊べるようになるかどうかは今のところ不明だ。しかしながら、DC版では実現しなかった画面4分割の同時プレイが可能なので、通信がなくても楽しめるのだ。





このタイトルが任天堂ハードで遊べるとは驚きだね



ドリキャスでは実現できなかったこともGCで可能になる



4人のプレイヤーが同時にプレイして、協力しあいながら冒険を進められる



この画面の1つ1つが、DC版の1画面に表示されているものと同じなのだ



フィールドを探索し、アイテムを取ったりレベルをあげながらボスをめざす



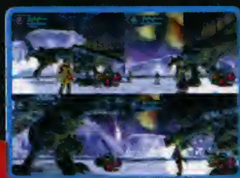
1人プレイの場合は、3人のアンドロイド（コンピュータキャラ）が参加する



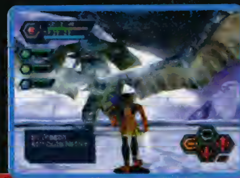
ステージボスのドラゴン。飛び上がって攻撃してくる



様々な冒険をしながら、移民先の惑星の謎を解くのだ



世界中の人と楽しめるよう、通信対応にして欲しい…



5カ国語の自動翻訳機能もあるので、海外の人とも遊べる



開発を手がける中裕司さんのインタビューは88ページだよ

広大な3Dフィールドを探検しながらレベルアップをはかり、エリアのボスと対戦。基本は4人同時プレイだが、1人の場合でもコンピュータ操作の仲間が協力してくれるぞ。

プレイリポート in E3

まさかプレイアブルとして出展されているとは思わなかったので、とてもビックリ。しかも約1ヶ月の移植作業で、ここまでできてしまうとは…。DC版と全く変わりなく、しかも4分割表示にしても処理落ちすることもなかった。セガの開発力とGCの能力に驚愕だ。（ケイ大佐）

スーパーモンキーボール
SUPER MONKEY BALL



日本発売予定時期 2001年秋　主な開発元 アミューズメントヴィジョン

稼動し始めたばかりのアーケードゲームが、パワーアップしてGCに登場。オリジナル要素も追加されて、秋発売予定だ!

現在アーケードで稼働中!

アナログスティックを使って地面を傾け、ボールに入ったサルを制限時間以内にゴールに導くというシンプルなゲーム。フロアには様々なトラップやギミックがあり、それをかわしたり、避けたりしながらゴールするのだ。誰でも遊べて、ドキドキ度も高いゲームだぞ。


操作に使うのはアナログスティック1つだけ。地面を傾けてゴールを目指せ!



とってもかわいいおサルさんが主役。なんでボールに入ってるんだろう…


フロアに落ちているバナナを100個集めると1UPだ


仕掛けがいっぱいでドキドキハラハラ。慎重に急げ!


GC版では4人同時対戦も可能。ワイワイ楽しめるぞ

プレイリポート in E3
アナログスティックしか使わないので、誰にでも楽しめるのがいい。ゲームセンターでも遊んでみよう!（ケイ大佐）

バーチャストライカー3 Ver.2002（仮）
Virtua Straker 3 Ver.2002

アーケードで大人気のサッカーゲーム

95年に登場してから、高い人気を持続している、アーケードのサッカーゲームシリーズ。中でも『バーチャストライカー3』は、今年春に稼働したばかりの最新作だ。GC版では、アーケードの完全移植だけでなく、選手やチームのエディット機能も取り入れる予定だ。



これがタイトル画面。もうアーケード版で遊んだ人も多いかもね


ボールが丸い! こんなに綺麗な球が描けるのは、GCのハード能力が高い証拠だ

日本発売予定時期 2002年早春　主な開発元 アミューズメントヴィジョン

家庭用ゲーム機では、セガのハードでしか遊ぶことのできなかった『バーチャストライカー』シリーズが任天堂ハードにも登場!!




最新のフォーメーションや選手データを採用している


選手1人1人の動きがとても自然で、クオリティが高い


アーケードでの人気は世界中でナンバーワンのタイトルだ

プレイリポート in E3
GCで、日本発売が発表されている唯一のスポーツゲーム。遊び易さ、動きの良さは、間違いなくピカイチだ!（ケイ大佐）

ハミダシE3
セガから発表された3タイトルは、日本での発売も決定している。ここで紹介している3タイトルの発売予定は、日本での発売予定時期。『スーパーモンキーボール』は、なんと今年の秋発売なのだ。

今年中にはゲームキューブのタイトルを発売するのでは？ 噂されているコナミだが、残念ながらなんの発表もされなかった。何らかのゲームは開発はしていると思われるのだが…。今後に期待しよう。

サードパーティブース

third party booth

セガ以外のサードパーティブースでは、ケムコが2タイトルのムービーを出展しているぐらいで、ほとんどゲームキューブのタイトルが展示されていなかった。GBアドバンスのソフトは多数出展されていたが、どれも日本発売の可能性が低そうなものばかりだったのが残念。今後への期待も含めて、ざっと紹介してみよう。

ケムコ

『バットマン』『ユニバーサルスタジオ』のGCの映像を出展していたほか、GBアドバンスの『ファランクス』など3タイトルをプレイアブルで出展。『ユニバーサルスタジオ』の画面を紹介しよう。





ロスにあるユニバーサルスタジオでの物語だ



各アトラクションがミニゲームになってるんだ



アトラクションのジュラシックパークだね



恐竜に襲われないように銃を撃つようだ

アクレイム

例年にないほど小さなブースで、任天堂関連の出展はいっさいなかった。ただし、後の発表によると『テュロック』など十数タイトルゲームキューブ向けに開発をしているとのこと。中には、セガの『クレイジータクシー』も含まれていたぞ。

EA

アメリカンフットボールの『Madden NFL 2002』(GC版)がプレイアブルで、他にもGBアドバンス用のスポーツゲームがいくつか出展されていた。が、日本発売の可能性は低いだろう。



毎年数多くのスポーツゲームを発売しているが、日本ではなじみが薄い

ナムコ

GBアドバンスの『風のクロノア』をプレイアブルで出展していたが、GC関連の発表はなし。ただし、すでに開発機材は届いているようなので、いずれは何か発表があると思われる。



カプコン

GCの『バイオハザード 0』は出展されていなかった。が、任天堂の資料によると、GBアドバンスで『ブレス オブ ファイア II』『ストリートファイターZERO 3』が発売予定に！



ディズニーインタラクティブ

特に大きな出展はなにも行われていなかったが、ブースには右のようなボードが飾られていた。どうやらGC用に、アクションゲームやスポーツゲームを開発中のようだぞ。



決して目立つところではなく、さりげなくこんなものが飾られていたのだ。見落としちゃうよ～

Ubiソフト

『レイマン』など、いくつかのGBアドバンスソフトをプレイアブルで出展。また、出展こそなかったものの、『レイマン ドライブ』など6つのGCタイトルを発表している。



テクモ

GBアドバンスの『モンスターファーム マニア』の映像出展のみ。右の写真は『デッドオアアライブ 3』のキャラに扮したモデルさんたち。GCへの移植…ということはないのだろうか？



To Be Continued

>>>第2部：発表会&インタビュー編

ブースとソフトの紹介はひとまずココまで。
もっと知りたい人は、第2部(79ページ)へ！

学校法人ニンドリ学園

NINDORI GAKUEN

天上天下唯我独尊!
読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。来月号では、ちょこっとだけリニューアルする予定です。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中!

●編集の方々は忙しくてフロに入れないときもあるのでしょうけど、最高どれぐらい入らなかったことがありますか?
【愛知県/サルメンカンジャさん】

——そんなこと聞いてどうする!! ま、確かに忙しくなるとなかなか家に帰れないけどねぇ。オレは最高でも2、3日。さすがに自分がクサくなるしね。昔編集部があったパレスサイドビルは、昼夜関係なく動いている毎日新聞社があったから地下にフロがあったんだけどね。あぁ、帰りたい…。そして寝たい…。

●「どうぶつの森」で子供(小4、女の子)は洋服を着替えるとき、わざわざ家に戻ってから着替えます。外で着替えるのははずかしいらしい…。
【愛知県/志村睦美さん】

——なんてスバラシイ!! しっかりした娘さんなんですねぇ。恥じらいがあって奥ゆかしくて。なんか、すっげぇ、かわいいエピソードです。心が温まっちゃいました。

●大昔のゲーム雑誌にこんな感じの記事があったんだって。
読者—『スーパーマリオブラザーズ』の1-1に初めて出てくるキノコの倒し方がわかりません。
解答—踏め! ジャンプして上から踏め!
【山梨県/Reeさん】

——マジで? きっと本気でわからなかったんでしょう…。

●幕張メッセで開催された「どきどきフリーマーケット」という「どうぶつの森」にありそうなイベントでゲームウォッチの「パラシュート」と「ヘルメット」を1980円で買ってきました。おもしろいです。
【千葉県/緑山田さん】

——そらまたいい買い物を! その価格はめちゃめちゃ安いよ。しかも両方とも人気のソフトだもんなぁ。うらやましい限りです。

●うちのとなりの田んぼで、ミステリーサークル発生(マジ)。母、めちゃ興奮。
【滋賀県/トロン担当さん】

——げげっ。そりゃ興奮もするわ。鼻血ブーだわ。ちゅーか、写真とかないの? オレも興奮したい!!

●ニンドリ学園のかけ声は「コケコッコー今日も1日がんばるぞー」がいいと思います(それはニワトリだー家族談)。
【茨城県/コッコのにわとぉりさん】

——家族につっこまれとる…。これじゃぁ、オレの出る幕ないじゃん。

今月の目標

「手ぐすねを引いて待ってみる」

【東京都/まろみさん】

あぁ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●学校でハラが痛くなっても平気な様に正露丸をカバンに入れていったら、カバンがくさくなって、みんなにさけられた。
【京都府/よっしーさん】

●アンケートハガキをなくしたのでもう1冊買った。なくしたと思ってたハガキが、最初に買ったニンドリから出てきた。
【埼玉県/ケイ大佐の部下さん】

見よ。これがオレの生き様だ!

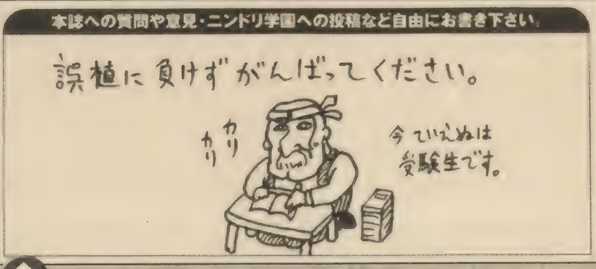
●ボクは今、使っていないテニスコートにスイカを植えています。実がなったら編集部に送っていいですか?
【埼玉県/CAPTAIN FALCONさん】

●なぜ私が買ったゲームは、最終的に全部バグるのですか?
【愛知県/小ネタさん】

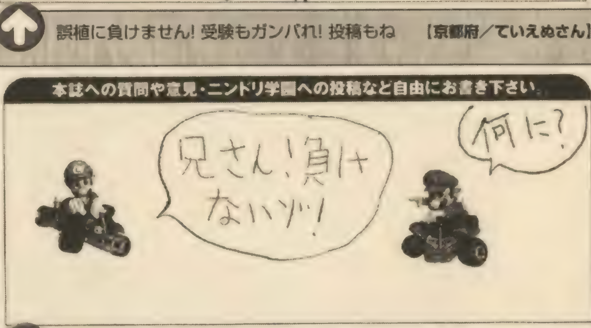
●模試の英語。長文が面倒だったので、読まずに超能力でうめました。
【岐阜県/宮佳景一郎さん】

●私の父は『ポケモン』のことを『ポケットポンスター』、「ピカチュウ」のことをを「ポケチュウ」と言います。
【茨城県/シューセーキ大好きさん】

一発! 芸達者!!



誤植に負けません! 受験もガンバれ! 投稿もね 【京都府/ていえぬさん】



兄さん、メッチャ余裕っすね 【北海道/スネモさん】

ニンドリホームルーム

ニンドリの隔週刊化を希望している熊本県の本山佳考くん、うれしいけど編集部の人を殺す気か！（笑）

ここは、みんなから届いたアンケートハガキとか手紙なんかから、これは！とゆーものをできるだけ沢山紹介しちゃおう、てなコーナーです。担当は編集部新人（だけど芸歴は10周年）のかややんが先生になってお届けしまーす。

校則 ホームルーム

◎このコーナーへの投稿は、アンケート番長に伝えてくれればOK（希望のコーナー名と一緒に、一番下の欄に書いてね）。長い文章の投稿はハガキや封書でも好評受付中です（あて先は下の欄外に）。Eメールでも投稿は受けつけてます。アドレスは「64forum@pc.mycom.co.jp」。住所と名前（ペンネーム）も書いてね。

意見のある人、手を挙げて！

とにかく言いたいことがある人の投稿を紹介するコーナーです。今回のような、半分冗談みたい(失礼!)な意見でも面白くて愛があればどんどん紹介しますんで。そう、愛が大事です。愛が。

ルイージが『マリオ64』に出なかった本当の理由

【埼玉県／岸利透さん】

ルイージは『スーパーマリオ64』になぜ登場しないのかを考えてみた。

マリオがピーチ姫のお城に行っている間、ルイージはどこで何をしていたのか。様々な説が考えられるが、やはりルイージの恋人（になったと思われる?）デイジー姫に関しての説が有力ではなかろうか。つまり、ピーチ姫のお城がクッパに占領された時、デイジー姫も再度タタンガに捕まっていたとも考えられるのだ。つまり、マリオがピーチ姫を助けに行っている時、ルイージはデイジー姫を助けに行っていた。うーん美談である。

もう1つ考えられる可能性としては、マリオがピーチ姫から届いた手紙をルイージに知らせなかったということだ。手紙には「ケーキをつくってまってます」と書かれてあった。つまり、マリオはケーキを一人占めしようと、ルイージに内緒で出かけたとも考えられるのだ。ところがお城に来てみると、お城はクッパに占領され、ピーチ姫も絵の中に閉じこめられていた。ルイージを呼びに行っている時間はないと考えたマリオは、やむなく1人でピーチ姫を救出することにしたのではないか。さて、どちらの説が有力だろうか。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ

「あなたは猫好き？犬好き？」

みんなの投票と先生が持っている10億点を合わせると、10億点差で猫好きの圧勝でした。にゃ～。

・猫好き！・

●ひっさーつ！天使の笑顔はたまりませんねぇ…。

【福島県／白柳有希さん】

●犬は散歩がめんどくさいし。

【愛知県／プリンプーゥさん】

● 猫好き。てゆーか猫科好き？

【広島県／ギガ朗さん】

●猫好き。てゆーか猫耳好き？

【東京都／オピニンクスさん】

●どっちも好きだけど、猫は気まぐれなところが良い！

【愛知県／村雨柊さん】

●足にすり寄る仕草がたまらん！

【山梨県／諏訪野ちびねこさん】

・犬好き！・

●ぜったい犬のほうがいいです。僕は「ロク」と「ドリー」という犬を飼ってます。

【岐阜県／弥勒さん】

●猫も好きですが、犬はけなげで忠実で従順で、飼い主は王様気分を味わえるので。

【神奈川県／MARIOさん】

●だって猫は化けるでしょ？

【岐阜県／宮佳景一郎さん】

●だって猫はかじりそうで怖い。

【千葉県／稲葉優月さん】

●歩いてる時のおしりが好き。

【東京都／椎名町の星さん】

■ごめんなさい。本当はほぼ同数でした。さて次回のテーマは、東京都／オリマさんのリクエストで「あなたは3Dスティック派？十字ボタン派？」です。

一言、いってやって!!

●うちの親は、リンク様のことを「カメムシを背負った少年」といいます。キーッ！リンク様に失礼じゃ！ 一言いってやってください！

【岡山県／Love Love Linkさん】

■先月号にも出てきたけど密かにブームだったりするんだろーか。カメムシ。お父さんお母さん、あれは盾ですよー。

●私の兄は、『カービィのきらきらきっず』のことを略して「カビきらー」という。誰かやめさせて！

【埼玉県／ほしのさん】

■どわははは。なんかいろんな用途に使えそうでいいんじゃないでしょーか。根こそぎ落としてやるぜ！って感じで。あ、カービィをスポンジ代わりにゴシゴシしてる風景が目に浮かんできた。

ちょっと気になる、こんなコト

●最近我が家では、死語だと思っていた「ぎゃふん」が再び流行りはじめました。

【大阪府／紗梨亜さん】

●7月号の毎月新聞を読んで以来、マリナーズの試合を見ると観客席が気になります。

【福井県／桜の満開の下で会いたいさん】

●『マリオカートアドバンス』のワリオのイラストが、やけにハガネールそっくりなんですけど（特にアゴが）。

【愛知県／メタルルイージさん】

●キューブの発売日と自分の貯金を考えるとだいぶ憂鬱です。

【山形県／ああ今月も家賃が…さん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

正夢、アホ夢、私のドリーム

なんだか投稿がめっちゃ多いんです。このコーナー。ってゆーか本当にみんなこんなおもろい夢見てんの？　うらやましいなー。

●2階建てバスに乗って「サオヘンバーガー」という店に行く夢を見た。なぜかチキンバーガーとスパゲッティしか売っていなかった。

【新潟県／ウエオンカスさん】

●リンクがタバコを吸いながらパチンコをやっている夢を見た。7箱くらい積んであった。

【神奈川県／柚木助さん】

●シークになってリンクをストーキングしている夢を見ました。しかも、後ろでチンクルがにらんでました。…あんたもか。

【三重県／遠岡きまさん】

● オイラの妹は、『ふしぎの木の実』で詰まっている所をクリアする夢を見ました。実際その通りにプレイするとクリアできました…。妹よ、お前は一体…。

【和歌山県／夢水真実さん】

●夢の中で、ルイージがニャースに語っていました。「いつも兄さんばっかり目立って…。ボクなんかどうなってもいいんだ…」ニャースは泣きながらルイージの肩をポンッと叩きました。見てた私もつられて泣いてました。シクシク…。

【兵庫県／ぐるんたったさん】

●夢でゲーム屋に行ったら、店員がたぬきちさんのコスプレをした手塚さんだった。

【千葉県／緑山田さん】

新企画募集のお知らせ

●学園の生徒会長やります！

【千葉県／夏海ラビさん】

っていうような投稿が、ニンドリ学園宛にだいぶいっぱい届いてます。そこで、みんなからちゃんとした形で募集することにしました。生徒会長だと、なんか重苦しい感じがするので、

今月の日直さん

てな形にします。深く考えると変なタイトルなんだけど、あんまり気にしないよーに。右の例を参考に、イラストなんかも付けて送ってくれると嬉しいな。

名前：
カビぞうくん
趣味：
吸引マニア
なんか一言：
床の掃除ならまかせてちょ。ってゆーか今月イタズラした人はワドルディとコピーミックスの刑ね。



てなわけで新企画への投稿もお待ちしてまーす。ま、来なければ闇に葬られるだけなので(笑)。

気になる海外ニュースをお届け！

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク
NIN-DORI INFORMATION NETWORK

REPORTER 大渕 豊（おおぶち ゆたか）
国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Magazine誌の特別駐在員でもある。

[E3で語られた「任天堂の財産」]

今回はE3についてお話しましょう。これまでにもお伝えした通り、E3とは世界最大のゲームショウです。東京ゲームショウと違うのは、こちらは販売会社や流通業者向けのトレードショウという点です。E3では今年の後半、特に年末商戦に向けた目玉商品を内外の業者に見せることが一番のポイントなのです。

ご存じの通り、今秋にはゲームキューブに加え、マイクロソフトのゲーム機・Xboxも登場するとあって、開催前は多くの人の注目を集めてきました。E3の前日には、ゲーム機大手3社の記者発表が相次いで開催され、関係者にとって慌ただしい1日となりました。この席上マイクロソフトはXboxの北米での発売日(11月8日)と価格($299)を発表し、そのわずか2時間後には、任天堂がゲームキューブの日本および北米での発売日(11月5日)を発表しています。

各社の記者発表を比較すると、もっとも反応が良かったのは任天堂のものでした。ゲームキューブのロゴがスクリーンに映し出されるや、聴衆からは大歓声が上がり、それまで準備に奔走していた岩田さん初め任天堂の皆さんも喜んでいたと聞いています。

不思議なもので、他社の発表会ではその様な熱狂的な雰囲気は全くみられませんでした。これも子供のころから任天堂のゲームに親しんできたという、「Nintendo Heritage」の現れかもしれません。

今回のE3で各社の次世代ゲーム機が出揃ったわけですが、私の見たところ各ゲーム機はどれも一緒、というのが率直な感想です。もちろんそれぞれに特色があり、得手不得手もあるわけですが、ゲーム機としての基本的な部分にはそう違いは無いように思います。

よく山内社長が言うように、ゲーム機とはユーザーが仕方なしに買うものです。肝心なのはそのゲーム機を買いたいと思わせるゲームが、どれだけあるか、そこにつきるのではないでしょうか。今回はそのことを痛感した数日間でした。それではまた次回！

大渕先生のワンポイントレッスン

今回のE3、任天堂のテーマは「The Nintendo Difference」つまり他社とは違う任天堂らしさ、というものでした。その違いを表す4つのキーワードの1つ「Nintendo Heritage」とは「任天堂体験の継承」を意味します。任天堂の据置型ゲーム機は今度で4台目。ゲーマーにとってはその体験が素晴らしい思い出であるのと同時に、そのゲーマー達が、任天堂にとってかけがえのない財産と言えるでしょう。

ONE POINT LESSON

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

本来はみんなながゲームで感じた意見を紹介するコーナーなんだけど、今回は先月紹介した「『スマブラ』は暴力いっぱいでイヤ！」という意見に対する投稿が（賛成反対が同じくらい）大量に届いたので、こっちに出張して紹介することにしました。

校則 ゲームの通信簿

◎通信簿への投稿は、普通のハガキや封書（下の欄外のあて先ね）で送ってね。Eメールでの投稿は、「64forum@pc.mycom.co.jp」のアドレスまで送ってくれればOK。そのときは自分の名前（ペンネーム）を書くのを忘れずにね。最新のゲームでも古いゲームでも、なんか感じたことがあればドシドシ送っておくれ。

ゲームの通信簿では、みんなの愛と友情に満ちあふれた投稿をお待ちしています

スマブラは同窓会

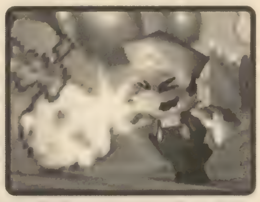
【茨城県／スリピさん】

私だってピカチュウがバットで飛ばされたり、マリオにサムスがチャージショットを撃っているのを見て「ひで～！」と思ったことはあります。でも、対戦後の結果で2位以下のキャラが優勝者に向かって拍手を送っているのを見るとちょっと救われます。あのシーンは、乱闘した後の仲直りじゃないでしょうか。互いの健闘を称えあっての拍手。なんか、任天堂キャラ同士の友情みたいな物を感じませんか？　「喧嘩するほど仲がいい」とも言いますしね。

それに、私は『スマブラ』を「任天堂キャラの同窓会」みたいな物だと思っています。今まで任天堂のゲームを支えてきたキャラ達の集い、つまり「同窓会」に見えてしかたがありません。『スマブラ』という同窓会での任天堂キャラ同士の顔合わせ。これがあながちスマブラがヒットした秘密なのかもしれません。

私はスマブラをプレイすると、「ああ、任天堂キャラって仲がいいんだな」と思えます。だってパンチしたり斬りつけたり、電気を浴びせたって結局やられたキャラはケロッとしているでしょ？　あれは私には手加減しながら乱闘しているからだと思えます。もし本当に仲が悪かったら手加減なしのはずですからね。

そして、チームプレイなんかもあるでしょ？　前にやられたキャラでも、次は手を貸している。なんだか感動的じゃありませんか？　私は、『スマブラ』は任天堂キャラ同士の仲良しの証拠だと思っています。



パンチで弟を攻撃する姿を見て、最初は驚いた人もいるかも



でもいたる場面でキャラをいたわる配慮が見える気がします

開発スタッフの努力

【東京都／カストさん】

『スマブラ』には、いわゆる「格闘ゲーム」とは違った魅力があると思います。それは個々のキャラの魅力を最大限に引き出すことができているから。もちろんジャンルの違うゲームのキャラを共演させているのだから、元のゲームそのままの個性・魅力を全て表現することは難しいんでしょうけど。そうしたハンディを越えて『スマブラ』はできるだけ魅力を出し切っていると思う。加えて、このハンディは元のゲームにはない『スマブラ』ならではの魅力を生み出している。私はこの魅力を感じ取って欲しいと思います。

それに、このように任天堂のキャラ達を共演させて、なおかつファンに喜んでもらえるようなゲームに仕上げるためには、開発スタッフの方々だって並々ならぬ努力をしているハズ。例えばキャラがみんな人形という設定は、ファンにショックを与えず、楽しくプレイしてもらえるように、細かな気配りをしている証拠だと思います。マリオやリンク達は、殴り合っているのではなく、お祭りのような感覚でいると思えば良いのではないでしょうか？

任天堂キャラ同士が戦うのは許せない！という考え方もアリだとは思います。でも、もっと柔軟な見方もして欲しい。任天堂のゲームならではの不思議な魅力や、それを陰で支えるスタッフの方々の苦労も見てあげて欲しいと思います。

■ちょっと一言いわせてね。えーっと、『スマブラ』のキャラクターを人形にしたのって、乱暴なシーンを見ても嫌な印象を与えないようにする、っていう理由もあるんじゃないかと思うんだ。人形という設定は開発がだいぶ進んだ後で付け加えられたらしいんだけど、きっとテストプレイしてた人の中でそういう意見が出たからじゃないかな。対戦が終わった後の拍手を見ても、開発スタッフさん達は登場するキャラクターみんなが好きなんだなー、という気持ちがひしひしと伝わってくる気がします。『スマブラDX（仮）』でもその気持ちが変わってないことを祈って、楽しみに待とうじゃないか！

一言インプレッション

●「どうぶつの森」の駅員さんって、晴れの日はいいけど雨とか雪の日もずっと駅にいるのかな？　それにしても、ぺりみはムカつく。

【？？？／どうぶつの森大好き！さん】

●「どうぶつの森」真の実力者はリセットさんなのでは？みなさんリセットはやめましょう！

【E-Mail／HO-KU.AIさん】

●何年かぶりに『スーパーマリオ64』を遊んだら、なんだか画面がすごくシンプルに見えた。当時は「スゲーよスゲーよ！」とか言いながら遊んでたのに、今では「テクスチャ少なくない?」とか思っちゃったりして…。キューブが出たらどーなっちゃうんでしょ。

【長崎県／オービット3さん】

こんなゲームが欲しいっ！

●アドバンス版の「ポケモン」は「ポケモン2匹対2匹」みたいなダッグバトルができる、なんてどうでしょう？　「ふぶき」などの全体攻撃だったら2匹にダメージで、「ずつき」のような単体攻撃だったら1匹だけにダメージだったり。任天堂さん、ぜひよろしく！

【E-mail／イージさん】

●この際、ゲームキューブ版スターウォーズもフォックスに変えちゃってもいいんじゃないかな。ていうかアーウィンで戦うフォックスを見たいのよお～。

【神奈川県／ヤスーさん】

●モバイルアダプタGBを使ってタイムアタックを全国で競える『スターソルジャー』。

【栃木県／連射バカ一代さん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　（株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



第10講 今回は質問プラス雑談で

こんにちは、デス仙人です!(さわやかに) いつもいつも質問ばっかりじゃ肩もこるので、今回はちっと雑談を多く織り交ぜつつご質問にお答えします。いっそ全部雑談にしたいところじゃが、そうすると連載終了しそうなので。

デス仙人とは? 学園内に出没する謎の老人(?)。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機種関係に疑問を持つ子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

Q:N64本体の調子が悪く、ゲームの途中でも電源が切れちゃいます。修理に出さずに直せませんか?
雑談:最近仙人のファンになったような気がします。あと、私を見習ってしっかり睡眠とってくださいね。

(大阪府/いわし砂陽)

うーん、実物を見ないとなんとも言えんが、わしはACアダプタがくさい気がします。接触不良か、断線というセンで。N64を持ってる友達がいるなら、アダプタだけ借りて電源が切れないか試してみるとええのでは。ビンゴならACアダプタのみ買えばええからな。でなければ、やっぱり修理じゃのう。

で、本題(?)。ファンは心の底から嬉しいぞ。ぜひ「気がする」じゃなくて確信してくれ。そしてわしの彼女になってくれ! 睡眠は努力するじゃよ(って朝の4時にこれを書いてる時点でダメ男くん)。

Q:オープン価格ってなに?
雑談:柏にも缶入りおでん売ってます。

(千葉県/加藤木修)

メーカー側が「定価」を設定していない品物の価格を「オープン価格」というのじゃ。いわば、仕入れ価格や経費を考慮して、小売店が自由に価格を設定できる「時価」って感じじゃな。じゃが、定価が設定されてる品物も、店では値引きして売るのが普通じゃ。その値引率を見て「あの店は安い」とか、店を選ぶときの判断材料にしたりするよな。ところが、パソコンなんかでは旧型の商品になると、5割引や6割引で売られることも珍しくない。もちろん、現在メーカーが製造していない旧型の商品の定価なんて意味は無いのじゃが、店は定価を持ち出して派手な割引率で客寄せをすることもある。メーカーとしても「叩き売り」されるとブランドイメージが下がるし、またそれを抑えようと小売店に対して圧力をかけたりするわけじゃな。で、それは問題(不当競争ね)だってんで徐々に導入されてきているのがオープン価格なのじゃよ。

ところで「おでん缶」、わしもたまに食べてます。すっかり秋葉原名物として定着してしまっておるが、メーカーの天狗缶詰は名古屋の会社なんじゃよな。インターネットで通販もやっとるよ。噂にしか聞いたことがない人は、検索して購入してみるのも一興じゃ。

Q:やっぱりゲームキューブになると音がMDやDVD並みになるんでしょうか?
雑談:仙人は学生時代何部でした? 好きなお菓子は? うちの学校には掃除ばっかりしてる謎の老人がいます。まさかデス仙人では…。

(愛知県/メタルルイージ)

そうじゃな。BGMなんかにはDVD-AUDIOを使うこともあるじゃろうし、内蔵音源にしても、サンプリング周波数48KHz、64音同時発生のADPCM。CDやMDは44.1KHzで、それぞれデータ圧縮率に違いはあるが、普通の人間の耳には音質の差はわからん程度じゃろう。結論、超高音質。

大学は帰宅部、高校ではフォークソング同好会でした。「神田川」とか歌ってたわけじゃなくて、実質的には軽音部じゃったな。放課後の教室でブルーハーツなんかを弾いとったっけなあ。お菓子はなあ…「ガリガリ君」かのう。アイスでなければオマケつきの菓子を好んで買います。フルタのアレとか。老人は友人の掃除仙人です。学校をきれいにしてくれる彼に感謝するのじゃぞ。つーか用務員さんじゃろ?

今月のデス仙人 MarkII-SR

最近ネットに「白血病治療薬の開発に参加しよう」という動きがある。白血病の進行を促進するたんぱく質を攻撃できる分子をパソコンで計算して見つけようというものなんじゃが、計算には最低でも2千何百万時間だかかかるそうです。で、インテルと米国癌学会なんかが分子の解析プログラムをネットで配り、世界中で手分けしてやりましょうと。わしもこのプログラムを入れてます。他の作業の邪魔にならないよう勝手に動くし、無駄にパソコンが動いていることが多いのでな。まあ鼻クソをほじくっていても裏で有意義なことが行われているというわけじゃ。興味のある人はサーチかけて情報を漁ってみてちょ。このプログラム自体は「http://www.intel.com/cure」からダウンロードできます。



得するわけでもないし貢献度も全体から見れば知れたもの。でも、ね

はみだしデス仙人
Q GBアドバンスのランプって、どうして電池の残量が少なくなると色が変わるの?(兵庫県/N-FIELDくん)
A 電池残量が減ると電圧も下がるのじゃ。電圧の高さによってランプを切り替えておるのじゃよ。

お便りのあて先は 質問はハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係 まで

来月はマイナーチェンジのニンドリ学園。「中植先生の美術室」は今回で最終回です。

オラが村のお宝自慢



Treasure No.5

桃太郎電鉄号の非売品プラモデル

どんな風にして手に入れたか覚えてませんが、こんなものが出てきました。結構貴重だと思うのですが、いかがでしょう?

【東京都／中野工事さん】

――1994年に広島県の市電として走っていたのが、この桃太郎電鉄号。プラモのメーカーが「ハセガワ」であること、非売品であることを考えると、かなり貴重な感じがします。大切にね!

不定期連載!! ケイ大佐の 戦え対戦マン

マナーを守って楽しく対戦

オンラインゲームが流行っている昨今。見ず知らずの相手と対戦することが当たり前になってきた。楽しいし、とてもいいことだと思う。しかし、ネットワーク上には、数多くの心ない人がいるのも事実。誹謗中傷、ウソいつわりは当たり前、ゲームメーカーのサーバーをダウンさせるようなとんでもないヤツまでウヨウヨいる。何を考えてそんなことをしているのか、まったく理解ができないのだが、確かに存在する。昔、ゲーセンで対戦ゲームを遊んでいると、なんの断りもなく戦いを挑んでくる輩がいた。オレ的には、見ず知らずの人と対戦するのは好きなので、それはそれで構わないのだが、それがイヤで対戦ゲームから離れていった人もいるだろう。やっぱし声ぐらいかけるべきだよね。っていうか最低限のマナーは守ろうよ。またやりたいな、って思えるように、相手が嫌がることはしちゃダメでしょ。最近ではGBアドバンスで4人対戦もできるので、ゲームを通して友達が増えるような、楽しい対戦をしましょう。ちゅーか説教くさくなってもうた。ヤバっ! オレってオヤジ!?



ケイ大佐

本誌編集部の創刊準備号からのスタッフ。「マリオ親衛隊」「みずずのコスプレ道場」「ニンドリ学園」の一部などを担当。29才。

中植先生の美術室



スーパーマリオ64のイラストを色鉛筆で描いてくれました。【愛知県／マリオのパートナーさん】

まず、横向きのイラストなのですが、スペースの都合上、縦で掲載させてもらいました。ゴメンナサイ。とても丁寧に色塗りがされてますが、ここで注意点。色がかなり薄いので、印刷に出るか少し心配です。特にマリオのまわりのスターが空の色と同化して、黒い目だけが目立ってしまうかも…。色にメリハリをつけましょう。



スクリーントーンを使って白黒ページ用のイラストを描いてくれました。【秋田県／冷青さん】

このイラストは、ちょっとキャラのポーズが謎ですが、とても上手だと思います。さて、注目点は左上の月の下あたり。夜空のトーンが折れ曲がってます。トーンはどんなにピッタリ貼っても角に何か引っ掛かると、簡単に剥がれてしまいます。郵送中に剥がれ落ちる事もあるので対処法としては、封筒に入れるのがイイでしょう。

助けて!ゲーム救急隊

●N64『どうぶつの森』でリセットしてないのにリセットさんがよく出てきます。そしてプレイしたはずのデータが消えています。どうしてですか?

【北海道／ぱいなっぷる・ふるーつさん】

――こういった報告が2、3よせられています。数時間もプレイした後でこんなことが起こると、かなり悲しい気分になっちゃうよね。本当にリセットを押してないのにこのような状態になることが多い場合は、任天堂のサービスセンターに電話して、事情を説明してみよう。電話番号は説明書の最後のページに書いてあるぞ。

●N64『どうぶつの森』でどうしても手に入らない家具があります。このカセットでは絶対に手に入らないのですか?

【埼玉県／かべがみさん】

――そんなことはないです。カセットによって、家具の出現確率が3タイプあるので、中には出にくいものもあります。でも、絶対に出ないということはありません。根気よくプレイすれば必ず手にはいるはずだよ。『どう森』をプレイしている友達がいるなら、欲しい家具を持っている人を探してみよう。

●バーチャルボーイが欲しいです。助けて!

【E-MAIL／バーチャんさん】

――そ、そんなこと言われても…。普通のお店には売ってないしねぇ。自分で探してちょ。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○○○○○○○○」係 まで

ゲームメーカー007

（その3）対戦ゲームは楽しく、楽しく！

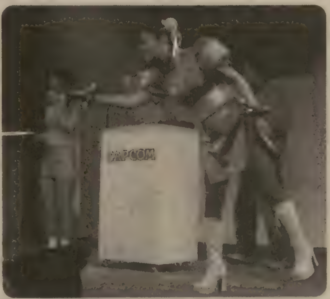
「どうやったらゲーム会社に就職できるんですか？」という、東京都／けいっちさんの質問。カプコンで働いている浦沢さんにいろんなエピソードを聞いてみました。



(株)カプコン 宣伝チーム

浦沢 賀奈さん

格闘ゲームっておもしろい！ でも、そんなにゲーセンにつぎ込むなんて…。ステキ!!



カプコンのイベントでは大忙しの浦沢さん。ステージをこなしたり、お客さんと一緒に写真を撮ったり。早朝、深夜にリハーサルまであるのだ

●カプコンのカリスマクリエーター岡本吉起氏との偶然の出会いをきっかけにカプコンで働き始めることになった浦沢さん。その頃は、どんな仕事をしていたのかな？

―― バイトの頃にやっていたしごとは？

浦沢　今の宣伝チームのアシスタント的な仕事ですとか、イベントとか、後は雑誌の取材が来たら春麗のかっこで対戦する、とかですね。

―― はじめてステージのお仕事をしたときって緊張しなかった?

浦沢　初めてのときは、実は春麗じゃなかったんですよ。あるゲームのイベントで「カプコン新人のカナちゃん」って。当時は…19歳だったんですね…（笑）。その時は、全然緊張しなかったですね。「あーどもども」って。たくさんお客さんが集まってるのにはビックリしましたけど、ゲームショウってすごいんだなぁ、って思っただけで、ドキドキはしなかったですね。でも、ステージでのゲーム対戦で負けたときは、すっごい悔しかったですね。当時は、負けることは会社の恥だ！って思っちゃってたんで、勝たなきゃ、勝たなきゃって思いつめてたんです。でも、やってみたら1勝4敗で、泣きましたね。

―― ホントに泣いちゃったの!?

浦沢　泣いた、泣いた! ステージ降りて、裏で本気で泣きました。悔しくて、悔しくて。で、泣いてたら社員がやってきて「敗北者には死を!」（『ストII』ベガの決めゼリフ）と言われて! うぉー、ツライ会社だぁ～!! こんな会社いや～んって思ったんですけど（笑）。でも、その後に「楽しく、楽しく」って言われて。あ、そうか勝つためじゃなくて楽しむためなんだって思い直しました。

―― 格闘ゲームが苦手な女の子って多いと思うんだけど、浦沢さんは上手いんですよね。

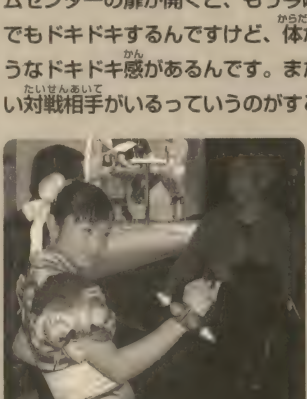
浦沢　そう…ですね。強く…なりたいですね。春麗が出てるゲームは、春麗を使いますし、それ以外だと女の子キャラを使いますね。まぁ、春麗を使うのは、イベントとかで対戦するときにいいですしね。練習、練習!

―― どれぐらい強いの？

浦沢　昔、『ストII』の100人組み手のイベントをやったときに…、89人抜いたかな？

―― ええ!? それってすごくない!?

浦沢　ずっとやってるからじゃないですかね? 高校とか短大の時って、ゲームセンターの雰囲気が大好きなので、365日行かない日って…病気の時でも行ってたから、なかったんじゃないかなぁ。強い人がいるゲームセンターがあるって聞くと、遠征したりとかもしてましたよ、対戦しに。1人でゲームセンターにいくと、ステージに上がるよりもドキドキ感がありますね。ゲームセンターの扉が開くと、もう今喋ってるだけでもドキドキするんですけど、体が熱くなるようなドキドキ感があるんです。まだ私のしらない対戦相手がいるっていうのがすごく嬉しいんです。カプコンの格闘ゲームがホントに大好きで、春麗が大好きで、自分の春麗はどれぐらい強いのかって。そんな風に思ってずっと春麗を使ってたら、自分が春麗になっちゃった!（笑）



手前でキメのポーズを取っている春麗が浦沢さん。そして奥で楽しそうにしているのが、浦沢さんをスカウトした岡本吉起さん。岡本さんは、カプコンのあらゆるゲームを総監修しているクリエーター。でもとても気さくな方なのだ

―― あはははは。でもお金もかかるでしょ？

浦沢　100円しかなかったら50円ゲーセンで2回しかできないじゃないですか。と思うと負けないんですよ! 全然。何十連勝とか。最近は、『ストIII サードストライク』がいまだに熱いので、ちょこちょこゲーセンに行きます。たまに行っても結構勝てるんですよ。強い人の集まるところにでも、最近はまぐれで勝てるようになってきました。楽しいですよ、格闘ゲーム。

―― オレも大好きだけど…そこまでは…。

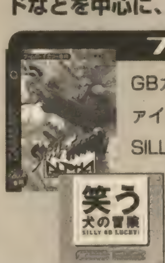
浦沢　『スパII X』とかの時代だと、何百万単位で使ったんじゃないかって思うほどやりましたよ! 本気で! なんかゲーセンで使った分を、今お給料として返してもらってるみたいな（笑）。しかもいまだにゲーセンで使っちゃうみたいな。

―― 意味ねぇ!（笑）

浦沢　ちょっとしたゲーセンの大会とかがあると出てみたりして。たまに優勝したりもするんですけど、今では顔がもろバレなので非常に危険な状態なのですが（笑）。「春麗の人ですよね？」とか言われたりして。でもホントに格闘ゲーム大好きなのでGBアドバンスで『スパII X』が出るのは、私的にもすっごく嬉しいです。ぜひみんなにもプレイして欲しいです！

●次回は東京ゲームショウなどでのエピソードなどを中心に、まだ続きます!

プレゼント



GBカラー専用ソフト『ストリートファイターALPHA』と『笑う犬の冒険 SILLY GO LUCKY!』をセットにして抽選で1名様にプレゼント! 下の宛先まで「カプコンプレゼント」係と書いて応募してね。

お便りのあて先は　ハードメーカーではないソフトハウスにいろんな質問をぶつける「ゲームメーカー007」。聞いてみたい質問、登場した方への応援のお手紙などを募集中です。プレゼントの応募もあるので何宛かわかりやすく明記して送ってください。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 007」係 まで

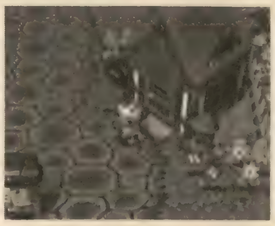
秋葉原価格調査団

アキハバラ カカク チョウサダン

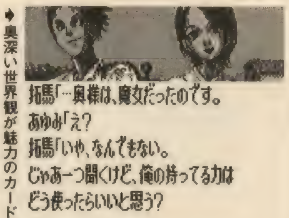
?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

今月の価格動向

夏休みを控えた時期ということで、発売タイトル数が少なく、いつもに増してほとんど値動きが見られなかった。秋葉原だけでなく、どのゲームショップでも、N64ソフト売り場が大幅に縮小されつつあり、『ゴールデンアイ007』などの超定番ソフトですら、ちょっと探さないと手に入らないような状況になってきている。そのため、揃えておきたい名作ソフトは、今のうちに確保しておいた方が良さそうだ。



◆『どうぶつの森』は根強い人気で、売り切れの店も多い



◆奥深い世界観が魅力のカードゲーム、『DT』も人気が高い

秋葉原GBアドバンスソフト価格

3月末頃からずっと売り切れ状態が続いていた、GBAと同時発売のコナミソフトは、一部を除いて5月末に再出荷された。6/8の調査時点では、ほとんどの店に在庫があった。その一方で、4月末に発売された『マイネリーベ』『ゲットバッカーズ』の2タイトルは、秋葉原に限らず全国的に品薄のようだ。GBA本体は、一時の入手難は脱して、色さえ問わなければいつでも手に入る状況だ。しかし、これから北米での発売が控えているため、日本向けの出荷数が少なくなるらしく、再び入手が困難になる可能性も考えられる。



◆『ファイナルファイト』は、発売直後から品薄気味だった

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	5220	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
アドバンスGTA	ACT	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1~2人	○	×	
ウイニングポスト for GBA	ACT	5600	4980	2001年3月21日	コーエー	1人	×	×	
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	3980	2001年3月21日	任天堂	1~4人	○	○	
くるくるくるりん	PUZ	4800	3980	2001年3月21日	任天堂	1~4人	×	○	
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	売切	2001年4月26日	コナミ	1人	×	×	
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	5220	2001年3月21日	コナミ	1~4人	○	×	
JGTO公認 GOLF MASTER	SPT	5800	売切	2001年3月21日	コナミ	1~4人	○	×	
Jリーグポケット	SLG	5800	5180	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	3980	2001年3月21日	任天堂	1~4人	○	○	
スペースヘキサイトメーテルレジェンドEX	PUZ	5300	4680	2001年4月27日	ジョルダン	1~2人	×	○	モバイル対応
全日本GT選手権	RAC	5200	4380	2001年3月21日	ケムコ	1~4人	○	×	
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	売切	2001年4月26日	コナミ	1~2人	○	×	
チューチューロケット!	PUZ	4800	3980	2001年3月21日	セガ	1~4人	×	○	
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	4280	2001年4月27日	エポック社	1~4人	○	×	モバイル対応

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	3980	2001年3月21日	ケムコ	1~4人	○	×	
ナポレオン	SLG	4800	3980	2001年3月21日	任天堂	1~2人	○	×	モバイル対応
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4980	4480	2001年3月21日	アトラス	1~2人	○	×	
パワプロクンポケット3	SPT	5800	5220	2001年3月21日	コナミ	1~2人		×	
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
ファイナルファイトONE	ACT	4800	4320	2001年5月25日	カプコン	1~2人	○	×	
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	3980	2001年3月21日	スパイク	1~4人	○	×	
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	5180	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
ぼくは航空管制官	SLG	5800	4980	2001年3月21日	タム	1人	×	×	
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	4680	2001年4月27日	ハドソン	1~2人	○	×	
ミスタードリラー2	PUZ	4800	4280	2001年3月21日	ナムコ	1~2人	○	×	
桃太郎まつり	RPG	5200	3980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	5180	2001年3月21日	コナミ	1~2人	○	×	モバイル対応
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	売切	2001年3月21日	コナミ	1~2人	○	×	
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3980	2001年3月21日	カプコン	1~2人	○	×	

価格表の見方　●定価…メーカー希望小売価格　●秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値　●マルチ…マルチカートリッジプレイ対応　●ワン…ワンカートリッジプレイ対応　●モバイル対応…モバイルアダプタGB対応

秋葉原N64&GBソフト価格

N64ソフトは新作タイトルが全くなかったせいか、ほとんど値動きがなかった。最新作の『どうぶつの森』は、コントローラパック同梱版が相変わらず品薄気味。GBの方は、『DT』の人気が高いようで、発売日当日に完売した店が多くあり、現在では全く見かけない。その他では『ドラクエIII』が1980円とお買い得になったのが目立つ。

N64ソフト名	定価	秋葉原価格	発売元
カスタムロボV2	6800円	5480円	任天堂
実況パワフルプロ野球Basic版2001	6800円	3979円	コナミ
ゼルダの伝説ムジュラの仮面（ソフト単品）	5800円	1980円	任天堂
罪と罰	5800円	2980円	任天堂
どうぶつの森（コントローラパック同梱版）	6800円	6120円	任天堂
ハムスター物語	6480円	4980円	カルチャーブレーン
バンジョーとカズーイの大冒険2	6800円	4980円	任天堂
パーフェクトダーク（ソフト単品）	5800円	4980円	任天堂
ポケモンスタジアム金銀	6800円	980円	任天堂
マリオテニス64	6800円	4980円	任天堂
マリオパーティ3	5800円	4480円	任天堂
ミッキーのレーシングチャレンジUSA	6800円	5180円	任天堂

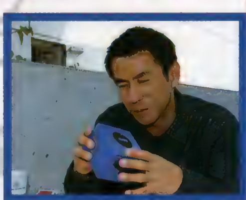
GBソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章	3800円	2980円	任天堂
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章	3800円	2980円	任天堂
ちっちゃいエイリアン	4800円	4170円	クリーチャーズ
DT ～ローズオブゲノムス～	4500円	売り切れ	メディアファクトリー
とっとこハム太郎2	3800円	3270円	任天堂
ドラクエモンスターズ2 ルカの旅立ち	6400円	3979円	エニックス
ドラクエモンスターズ2 イルの冒険	6400円	3979円	エニックス
ドラゴンクエストIII	6400円	1980円	エニックス
ポケットモンスタークリスタルバージョン	3800円	1780円	任天堂
マリオテニスGB	3800円	2980円	任天堂
モバイルゴルフ	5800円	5480円	任天堂
ポケモンカードGB2 GR団参上!	3800円	2980円	ポケモン

Electronic Entertainment Expo 2001

E3 Report 2001 in LOS ANGELES

MAY 17-19 2001











発表会&インタビュー編

Part2





ハミダシE3

ここで紹介するゲーム画面のほとんどは、発表会の雰囲気をリアルに伝えるため、会場のスクリーンに映し出された映像を、ビデオカメラで撮影して使用しています。そのため、見づらい部分があることをご容赦ください。

Nintendo Media Briefing MAY.16 2001

任天堂発表会ドキュメント

E3が開幕する前日、世界のメディアに向けた、恒例の、任天堂の発表会が開催された。ここでは、会場の熱気をダイジェストでお伝えしよう。

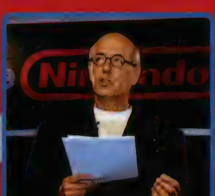
The Nintendo Difference 違いを見せた任天堂

米国時間、5月16日午前10時、世界中のゲーム関係者が注目する、任天堂のプレス向け発表会の扉が、ついに開かれた。場所はロサンゼルスの名門ホテル「ビルトモア」。発表会の会場となった、地下ホール「ビルトモアボウル」の900人の席は、開場とともにマスコミ関係者でたちまち埋め尽くされ、立ち見が出るほどの盛況ぶりだった。壇上には、ゲームキューブが置かれ、カメラマンがしきりにシャッターを押している。



アメリカに「初上陸」したゲームキューブを撮影するプレス関係者

発表会がスタートしたのは10時半すぎ。最初にステージに上がったのはアメリカ任天堂（以下NOA）の上級副社長、ピーター・メインさん。メインさんは「今日はビデオゲームの歴史上、とてもエキサイティングな日だと思います」と熱く語り、ステージの上に掲げられた、「The Nintendo Difference」という、今回の発表会のテーマについて、簡単に説明したのだった。



E3での発表会ではすっかり顔のピーター・メインさん。巧みな話術で聴衆を魅了していたのだ

続いてステージに上がったのは、任天堂経営企画室長の岩田聡さん。「ようこそ、みなさん！ この任天堂のゲームキューブプロジェクトに何年か携わってきた者として、今日ここで世界初公開のマジックをお見せできることを幸せに思います」…もちろんすべて英語のスピーチだ。岩田さんは自らの経歴を簡単に紹介したあと、ゲーム業界の現状を訴えはじめた。



1年前のE3ではハル研の役員だった岩田さん。今回は任天堂を代表して熱弁をふるったのだ

現在「どのゲームもすべて同じに見える」原因は、ソフト開発費の高騰にあり、その高額な開発資金を回収するために、多くのメーカーがとった戦略は、「続編を出すということです。だから最初のゲームに似たものが次から次に出てくることになります」と語り、その意見に同調した来場者は大きな拍手を送ったのだった。

続けて岩田さんは、「ほとんどのヒットゲームがすべてのゲームコンソールに搭載されているという現象」についてもふれ、「同じゲームなんだからどのマシンでも同じではないか、ということになれば、コンソールメーカーは生活必需品を作るようなビジネスに下がってしまいます」とも語った。

そのようなゲーム業界の現状に対し、任天堂は「the Nintendo Difference」をキーワードにして闘っていくことを表明。「the Nintendo Difference」、つまり「他社とは違う任天堂」には4つの柱があり、驚きと喜びをもたらすものを目指す「Innovation（革新）」、優れた開発スタッフが作る「quality（品質）」、マリオ、ゼルダ、ポケモンなどの「characters（キャラクター）」、世界で唯一4代目の据え置き型ゲーム機を作ってきた「Heritage（遺産）」について力強く説明したのだった。

世界一有名なゲームクリエイター宮本茂さんが登場

次にステージに上がったのが、宮本茂さん。頭上にゲームキューブとコントローラを掲げて登場した宮本さんの姿に来場者は大喜び。突然現れた「世界一有名なゲームクリエイター」を、来場者はスタンディングオベイションで迎えたのだった。

「サンキュー！ 新しいベイビーを紹介します。このベイビーは小さいんです。だけどもうるさいですよ、よく泣くんです（笑）」と、宮本さんは英語で挨拶し、会場は大喝采。そしてスクリーンに流されはじめたのは、ゲームキューブ版の『スマブラ』だった。



ゲームキューブとコントローラを掲げて登場した宮本さん。しばらくの間、カメラのフラッシュがやまなかったのだ

『スマブラDX』の映像——1体のマリオの人形が投じられた。コロシアムの中央で、その人形に電流が走ると、ゲームキャラクターに変身。格闘のポーズをとるマリオの前に立ちはだかったのが、リンクとピカチュウ。さらに『スマブラ』では初登場のピーチ姫がスクリーンに映し出されると来場者は大喜び。ヨッシー、ネス、ポケモンなど「スマブラ」ではおなじみのキャラクターが、小気味よいテンポで次々に登場するたびに沸き立つ会場。なかでもとくに盛り上がったのが、アメリカ人の間では大人気のサムスが登場したとき。また、ハーブを奏でるシークにオーバーラップしたゼルダ姫の姿に、会場の雰囲気は最高潮に達したのだった。



変身するマリオの人形



鳥肌がたつくらい感動的だったゼルダ姫のシーン。このあと、カービィとフォックスが登場



アイテムキャラとして、どせいさんがスクリーンに登場したとき、喜んだのは日本人だけ？

3分30秒のGC版『スマブラ』のすばらしい映像を目にした来場者は、任天堂が育ててきたキャラクターがとても豊富で、しかも魅力的であることを思い知らされて、大喝采を送ったのだった。

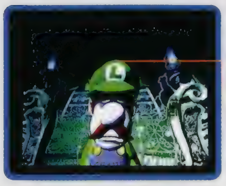
宮本さんのコメント——「彼らはゲームキューブの画面で生き生きと動き回ります。で、今の画面全部、『スマッシュブラザーズ』の画面ですよ。明日は会場のほうで実際にプレイして楽しんでください（会場は大拍手）。任天堂では、こういう家族とか仲間とみんなで遊べるゲームをどんどん作っていきたいと思います。では、次のゲームを少し見てみましょうか。マリオシリーズの最新作です」

GC版『スマブラ』の、にぎやかでテンポのいい世界とは一転して、暗い映像がスクリーンに映り、ルイージの切ない悲鳴が会場にこだまする——。そう、『ルイージズマンション』のデモ映像がはじまったのだ。

このソフトで描かれる、とてもリアルな光と陰の演出に、会場の人たちは固唾を呑んで注目していたが、次第にルイージのコミカルな動きに笑い声が何度ももれる。『ルイージズマ

ンション』の映像に、来場者は『スマブラ』とは違った感動を味わったのだ。

宮本さんのコメント――「えーっと、待望のルイージの初主演ゲームですね。こうなったのには訳がありましてね、ルイージは家が当たる懸賞に当選します。で、突然大邸宅を手に入れたんですね。ところが行ってみると、なんとお化け屋敷だったんですね。先に行ったはずのマリオがどこにもいない。と、そこに怪しい博士がいて、『お化け退治をしたらどうですか？』と勧められてしまいます」


『ルイージズマンション』の最後のシーンを見て、観客は大笑いしたのだ

宮本さんは続けて、コントローラボタンについて説明し、さらに光ディスクを掲げて、「ここにあるのが、『ルイージズマンション』のディスクです。（写真を撮ろうと殺到するカメラマンに向かって）写してもゲームは見えないですよ（笑）。子供でも持てるように小さなサイズです。容量は約1.5Gバイト。独自のセキュリティシステムでコピーを防止しています」


8センチの光ディスク。『ルイージズマンション』のタイトルロゴもしっかり印刷されていたのだ

そう言ってから、宮本さんは手に持ったディスクをゲームキューブにセット。アッという間にスクリーンにゲームキューブのロゴが映しだされ、数秒で『ルイージマンション』のタイトル画面になったのだ。

宮本さんのコメント――「はい、ほとんどロード時間が気にならなかったですね。じゃあ、ルイージマンションに入っていきましょうか。最初博士にアドバイスをしてもらいます。屋敷の中は暗いので、懐中電灯を主に使います。このゲームで一番大事な懐中電灯の操作は、アナログスティックでやっています。では移動はどうするのかというと、Cスティックでやります」

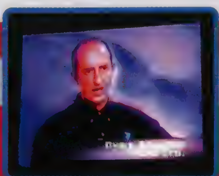

オープニングでは、キューブが回転しながらロゴを描くぞ

そのままプレイを続ける宮本さん。ルイージがお化けにおどかされて、腰を抜かし、「うわ〜ぁ〜ぁ〜」と悲鳴を上げながら逃げ回るシーンに会場は大爆笑。「あんまりうまくないですね、僕（笑）」というコメントも、来場者には大ウケだったのだ。

ゲームキューブの本命『ピクミン』が明らかに

宮本さんが拍手を浴びながら退場したあと、再び岩田さんがステージに戻り、ゲームキューブがIBMや松下電器などと協力してできた、「3D表示と開発にフレンドリーな据え置き型ゲーム機を作ることに成功した」マシンであることを強調。また、松下電器のゲームキューブ互換機も、スクリーン上で公開され、初めて明らかになったマシンの姿に、会場からどよめきの声があがったのだった。

そして、スクリーンには再び映像が流れはじめた。『フォックスアドベンチャー』を開発中のクリス・スタンパー（レア社＝英国）、『エターナル・ダークネス』のデニス・ダイアク（シリコンナイツ社＝カナダ）、『メトロイド』のジェフ・スパンケンダーグ（レトロスタジオ＝米国）の3名の著名クリエイターが登場し、クオリティの高いゲーム映像とともに、ゲームキューブがいかに優れたマシンであるかを語ったのだ。


『フォックス』の他に『ドンキーコングレーシング』などを開発中のクリス・スタンパーさん

この3分30秒の映像のあと、続いて映し出されたのは、誰もが体験したこともないような、不思議な感覚の世界だった。ゲームキューブの期待作、『ピクミン』が初めて公開されたのだ。

静まりかえる会場に『ピクミン』の奇妙なBGMが響きわたる。見たこともないキャラクターたちが、美しい画面のなかで動き周り、来場者たちはスクリーンのなかで起こっていることを理解しようと静まりかえる。そこで、唯一わかったことは『ピクミン』が、これまでにない新しいゲームであるということ。会場はそんな驚きの空気につつまれながら、2分20秒の映像は終了したのだった。



花をイメージして作られた？『ピクミン』のロゴもスクリーンに映し出されたのだ

宮本さんのコメント――「ユニークな遊びをいっぱい作ろうとしています。すごく難しいことですけどね。今日はものすごくユニークなものをお見せする、というとこまではいかなかったんですが、けっこう新しいんじゃないかと思うゲーム、『ピクミン』をご紹介します。このゲームのテーマは、短くいえば『アリの群れ』です。不時着した惑星で偶然ピクミンというアリのような生き物と出会った主人公が、ピクミンを操って宇宙船を作って脱出するというゲームです。地面に埋もれているのがピクミンです」

『ピクミン』を操作しながらの、宮本さんの解説がはじまった。花を倒すと出現する「ペレット」というアイテムを1匹のピクミンが一生懸命運ぼうとする姿に、会場から笑い声がもれる。スクリーン上で『ピクミン』のゲーム性が少しずつ明らかになるにつれ、来場者のボルテージはどんどん上がってゆき、歓声や笑い声が頻繁に起こるようになったのだ。

大勢のピクミンが大きなペレットを運ぼうとするシーンでは、「こんなふうに、非常によく働きます。なんかウチの開発スタッフみたいですね（笑）。でも、放っておくとなんかリラックスしてます。ウチのチームのメンバーみたい（笑）」という宮本さんのコメントに会場は大爆笑。

最後に敵と戦うシーンで、多くのピクミンの犠牲を出しながらも、勝利を収めた瞬間には、大きな拍手がわきおこり、会場の誰もが、『ピクミン』がゲームキューブの代表作になる予感を感じとっていたのだった。


最初は「駒」のように見えていたピクミンにも、発表会が進行するにつれ、「命」が吹き込まれていくような感覚を味わったのだ

『ピクミン』初公開の余韻のなかで、岩田さんが登場し、ついにゲームキューブの発売日が発表された。日本で9月14日に発売したあと、アメリカでは11月5日に出ることがアナウンスされると、会場は拍手喝采。ところが、ヨーロッパでは「来年の前半」ということが明らかになると、会場のあちこちから落胆の声が聞かれたのだ。



質疑応答で、ピーター・メインさんは「発売日を守る」と明言してました

発表会の最後に、メインさんがまとめの言葉を語ったあと、スクリーンにはゲームキューブで開発中の16作のソフト映像（4分10秒）が流され、とくに『スター・ウォーズ』や『メトロイド』『マリオカート』『ゼルダ』のシーンでは歓声があがっていた。こうしておよそ1時間の「世紀の発表会」の幕は閉じ、質疑応答に入っていったのだった。

ハミダシE3

発表会では日本の関係者にインカムが配られたのだ。ほとんど英語で語られる発表の内容を、同時通訳で聞くことができてとても便利だったのだが、「ポリゴン」を「多角形」と直訳していたりして、聞いてる人は？？？

Mr.Satoru Iwata Interview



岩田聡さんインタビュー

●いわた さとる

1959年北海道生まれ。82年ハル研究所に入社し、2000年より任天堂の取締役経営企画室長に就任

E3の発表会では、「任天堂の考え」を全て英語で説明するという大役をつとめた岩田さん。ゲームキューブの発売に向けて、多忙を極める岩田さんに話を聞いたのだ。

120点の発表会

―― 発表会ではお疲れさまでした。

岩田 ありがとうございます。初めてのことなので、どういうことになるか想像できなかったんですが、自分たちがベストと信じることをやったら、たくさんの方が誉めてくださったので、よかったなって素直に思ってます(笑)。

―― NCL(任天堂本社)の役員がE3のような場で、経営方針を説明するのは初めてのことですよね。

岩田 たぶん初めてでしょうね。「日本から行って、直接話をしなさい」というのは社長の指示だったんです。今年の1月にそんな話をされまして。

―― そんなに早くから?

岩田 ええ。それで僕らは準備をしてきたというわけです。これまでのE3はアメリカのマーケットのためのトレードショーだったわけです。ただ、今年はとても重要な節目の年でしたし、世界も狭くなって、どこで発表しようと、情報がインターネットで世界中をものすごいスピードで駆けめぐるわけです。そのようなこともあって、「任天堂の考え方をしっかり伝えることは意義のあること」だと、社長が考えたんですね。

―― その発表会に点数をつけるとしたら何点くらいになりますか?

岩田 う〜ん。思った通りにできたかということで考えれば95点だろうし、期待以上の反応があったという意味では120点ですね(笑)。作っている側というのは、ずっとその過程を見ていますから、初めて人が見たときにどのくらい喜んでくれるかわからなくなってしまうんです。僕らはそんなに脳天気にうぬぼれてショーに行ったわけではないので…。

―― 最初に『スマブラDX』の映像を見せられたのはインパクトがありました。

岩田 「任天堂らしさって何だろう?」とか「任天堂にしかできないことは何だろう?」と考えて、最初に『スマブラDX』を持ってきたんです。それにN64の立ち上げのときはハル研は役にたっていなかったので…(注1)。そのことはちょうど1年前に、当時はハル研の人としてドリームに話しましたよね(笑)。だから今回は「ハードの出足で役に立ちたいよね」というのがあって、早くから開発を進めていて、人に「おおっ!」って驚いてもらえるところまで開発が順調に進んだので、「オープニング映像で使いましょう」ということになったんです。

―― その『スマブラDX』によって、任天堂のキャラクターの豊富さを、充分に訴えることができましたね。

岩田 発表会のときも言いましたけど、任天堂がまじめにゲーム作りに取り組んできた成果として、みんなによく知られていて、好意を持って迎えられるキャラクターがたくさんいて、その価値がずっと維持できているということなんです。実はその「維持をする」というのが難しくて、普通の続編を作っていくと価値は落ちちゃうんですね。だから、毎回何か新しいことに取り組んで、『マリオ』や『カービィ』『ゼルダ』など、毎回違うテーマでソフトを作り続けているから価値が保たれているわけです。それも元気に存在しているから、『スマブラ』のようなことをやると、みなさんに驚いてもらえるわけですね。

―― 本当にビックリしました。

岩田 でも、『スマブラ』って何度も作るものじゃないと最初に思っていましたから、「2回目をやるのか、やらないのか」ということを、結構議論したんですね。売れたから続編を作るという種類のものでもないですし。

―― でも、『スマブラ』の新作を望んでいた人は本当にウレシイでしょうね。すでにネットなどを通じて、知ってる人も多いでしょうけど。

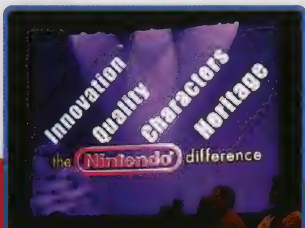
岩田 E3で起こったことは、一般の方にはあんまり知られていないですよね。任天堂がE3で賞賛されたようなことは、一部の業界関係者やアナリストの方がご存じなだけで、一般の僕らのお客さんたちはまだまだご存じないわけです。それをお伝えしていくのが次のステップということになりますね。

任天堂の4つの柱

―― 会場で印象に残ったことは?

岩田 「任天堂はよそと違うんです」というのは言ったし、考えてきたし、これまでやってきたわけですけど、今回は本当に違って見えたなあというのがありますね。だから「The Nintendo Difference」という言葉は、アメリカの人たちの間でもすごく流行ってましたね(笑)。

―― その「The Nintendo Difference」に4つの柱がありましたけど、もう一度説明していただけますか? まず「Innovation(革新)」…。



「他社とは違う任天堂」の4つの柱を説明するスクリーン映像

岩田 毎回、新しくて、かつてなかったことに取り組もうということです。ただ、ゲームの要素をすべて、今までなかったものにすると、わからないものだらけになってしまうので、よく知っているものと、まったく新しいチャレンジをバランスよく作っていくのが任天堂のやり方かなと思うんです。

―― その「Innovation」って、これまで任天堂が、ずっと実践してきたことですよね。

岩田 そう。「The Nintendo Difference」というのは、突然言い出したことではなくって、これまでずっとやってきたことを、「言葉にするとこうだよね」というのを説明したにすぎないんです。新聞に「ゲーム戦争勃発」って書いてあって、毎年戦争をしているようなものですけど(笑)、僕らには戦争をしているような気持ちはないんです。ただ今年は、新ハードが2つも出るということで、とくにそのような記事を書かれやすい状況が生まれていて…。それに、任天堂が会場で誉めてもらえるようないいムードで日本に帰ってきても、某新聞には「E3でいちばん注目を浴びたのはXboxだ」と書かれたりするんですね。

―― 「ちゃんと取材をしたんですか?」って言いたくなっちゃう記事もありましたからね。

岩田 僕らは、世の中の大多数とは違うやり方でモノを作って、違うやり方でお客さんに提案しているんだというのをクリアに伝えないといけないと感じているんです。もともとアメリカというのはハデさ合戦をするお国柄なので、例年とは違う方法で「任天堂は余所と違うやり方をするから強みがあるんだ」とうことをしっかりアピールするべきだと考えたんです。でも、会場で言ったことは昔からやってきたことで、「20年間任天堂がやってきたことを、もう1回言葉にしました」ということなんですね。

―― だから、柱の2番目の「Game quality(ゲームの品質)」はわかるんですが、「Franchise characters(キャラクターの版権)」というのは?

岩田 任天堂がこれまでの積み重ねのなかで獲得したキャラクターに価値があって、それもたくさんのキ

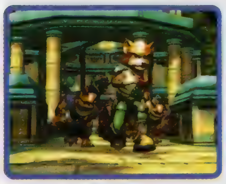
ハミダシE3

ここで紹介している岩田さんのインタビューは、E3終了後に京都で実施されたのだ。とはいえ、多忙を極める岩田さんだけに、制限時間つきのインタビューで、時計とにらめっこしながら話を聞いたのだ。

注1 ハル研は役に立っていなかった=任天堂のセカンドパーティであるハル研が、N64の発売後、『スマブラ』の発売までの2年半の間、1本もソフトを出せなかったこと。

ャラクターが、時代とともに価値を維持しながら今日に至っているということです。それが任天堂の強みであり、「ニンテンドウオールスター」だから『スマブラ』があれほどのインパクトを持つんですね。それは任天堂の財産ですよね。

―― 一方で、たとえば『スターフォックス』のキューブ版をレア社が作ることになったように、任天堂のキャラクターをセカンドパーティに割り振っていくような戦略も、その「characters」という言葉に含まれているんじゃないでしょうか？



昨年のE3で発表された「ダイナソープラネット」の主人公に、なんとフォックスが！

岩田 それは宮本プロデューサーの仕事ですから。要するに、作っているものを最大の価値としてお客さんに受け入れてもらうためにどうすべきかということですね。

―― N64のときは、宮本さんのチームが最初に『マリオ64』を作って、『フォックス』出して、次は『ゼルダ』みたいな、段階的な流れがありましたけど、キューブでは最初から『ウエーブレース』を任天堂の開発子会社であるNSTに作らせたりしていますよね。

岩田 それについては宮本プロデューサーが語ったほうが適切だと思うんですけど、ただ、キューブが発売されるまでは、宮本さんは商品開発に専念することになっているので、僕が一応いちばんわかっているという立場で言いますと、やっぱり任天堂情報開発本部…宮本チームが作ってきた価値のあるモノというのはたくさんあって、その続編を遊びたいという人もたくさんいるわけです。一方でまったく新しい新作がほしいという人もいっぱいいるわけです。N64のときは、「ウエーブレース」や「テンエイティ」など、新しいチャレンジはそれなりにしてきたわけです。ただ、手が広がった分、全部を自前で作ろうとしたら、「それだけで2年半かかります」ってなってしまうのは健全なことではないですよね。それに、外のいろんな開発チームと一緒に経験を積んできて、それぞれ「何が得意」ということもわかってきていますから、的確な分担もできるんです。それに、今回は早い段階から商品が完成するように動いていますし、開発チームの力量も上がり、しかもゲームキューブは作りやすいハードですから(笑)。だから、我々のブランドだけでも、かなりのペースでソフトができあがっていくと思いますよ。

―― それは楽しみですね。で、4つ目の「Heritage of success (成功の遺産)」は…？

岩田 最近ゲーム業界に初めて入った人たちと、僕らのように20年くらい業界にいる人間とでは、積み重ねの重さが違うということです。ただ、悪い意味で伝統にしがみつくとか、過去の成功に頼るというのではないんです。過去から継承するべきことも、反省して改めることも含めて、いろんなことを経験してきたからこそ、キューブが魅力的な商品になっていくわけです。4つ目のプラットホームを持ってるのは任天堂だけで、それが僕らの遺産なんですよ。

―― 「最近ゲーム業界に初めて入った」というのは、マイクロソフトのことですね(笑)。で、「遺産」というのは、膨大なソフトについても言えると思うんですが、キューブのディスクにFCソフトを入れるような構想はあるんですか？

岩田 松下さんとの包括提携で発表した「X-21」(注2)というもののなかに、懐かしのソフトを入れるような可能性を議論しています。最近では『どうぶつの森』にFCソフトを入れたりしましたし。でも、それができるから「ゲームキューブが売れるの？」ってなると違いますよね。やっぱりゲームキューブでしかできない、遊びたいゲームがあるからこそ、2万5000円も払って買っていただけるんですよね。

―― まだファミコンは買えるわけですし(笑)。

岩田 そうですね。まずキューブを買ってもらって、僕らの過去のソフト遺産がどういうふうに生かされるべきなのか、どんなビジネスがそこにある得るのかがテーマになるんですけど、それは短期で決められることじゃないですよね。

同時発売ソフトは？

―― まだ答えられないと思いますけど、日本での同時発売タイトルは？

岩田 ごめんなさい…。まだ言えません。

―― 会場で見た感じだと、『ウエーブレース』『ルイージ』『ピクミン』あたりかなあと(笑)。

岩田 …(苦笑)。

―― 『スマブラDX』は同時発売ではないと、桜井さんが「スマブラ拳!!」に書いてましたね。



「スマブラ」開発者の桜井さん自ら運営する「速報スマブラ拳!!」が早くもスタート。ただし、正式なオープンは7月7日から

岩田 そう。彼はフライングして、HPに書いちゃいましたね(笑)。

―― 年内は6タイトル出すということですが…。

岩田 E3でお見せしたなかで、どれを持ってこようか、いろいろ考えているんですよ。開発の進捗状況や、日本市場に合うかどうかという問題もありますし。それにあそこでお見せした以外にも出るモノはあるんで(笑)。

―― ええっ、E3で発表された以外で、年内に発売されるものが…？

岩田 あるかもしれませんよ。

―― それは、スペースワールドがますます楽しみになりますね。

岩田 そのショーまでには、年内に何が出て、同時発売タイトルも明らかにしていると思います。いくら発表をぎりぎりまで延ばす任天堂でも、そうしないとビジネス計画がたたないので(笑)。

―― スペースワールドに関して、今お話できることはありますか？

岩田 スペースワールドでは、ゲームキューブの発売前夜ということで、完成した商品を遊んでいただける場になるでしょう。それにGBアドバンスのほうも、年末に向けていろんな商品がありますしね。

―― そこでは当然、ゲームキューブとGBアドバンスがつながる仕掛けを見せていただけるんですよね。

岩田 あはは(笑)。宮本さんがE3で約束してましたからね。まあ、いろいろ考えてますんで、「なるほど」と言ってもらえると思います。

―― あと、『ゼルダ』と『マリオ』も出るんですよね。

岩田 そうですね。

―― それに『ポケモン』も。

岩田 何かお見せできるんじゃないでしょうか。どんなカタチで、何をというのはまだお話できないですけど。いま、会場に来てくれるみなさんに「スゴイ」って言ってもらえるようにするために、どうしたらいいのかというのを考えているんです。

―― 今回のE3で再認識したのは、「任天堂のソフトは触ってこそ面白さがわかる」ということですね。とくに『スマブラDX』のコーナーはゲーセン状態になってましたし(笑)。

岩田 E3って、スペースワールドのような秩序がないじゃないですか。「5分たったら交代」というような(笑)。だから、みんなが延々とプレイしているんですよね。でも、どこのブースでも延々と遊ぶことができるのに、任天堂のブースがやたら混んだところに、今回僕らが訴えようとしたことが、ここに集まった人には認めてもらえたんだなと思いました。「ゲームって何だろう？」という命題に対し、「見て面白いものなの？」、それとも「触って面白いものなの？」って。でも今回は、見てもスゴイし、触っても面白いものを作ろうとしてますけどね。

―― それはとても感じました。だからブースの雰囲気もいつもと違って…。

ハミダシE3

京都（任天堂本社）・東京（クリーチャーズなど）・アメリカ（任天堂アメリカなど）・山梨（ハル研究所）の4つの地点を常に駆けめぐっている岩田さん。でも、最近は古巣の山梨に行く暇がないんだとか。

注2）X-21＝松下電器と任天堂が提携会見（99年5月12日）で発表した、ネットワークの拠点になるハード構想のこと。その一部は「質問箱」で紹介しているぞ。

岩田　今年はブースの作りもすっかり変えたんです。着飾ったお姉さんがいるわけでなく、ステージでイベントをしたわけでもないんですね。

――　ルーレットはありましたけど。

岩田　僕らは直球商品勝負でのぞんで…、だからあのルーレットは結果的に余計だったかなと思ったくらいですね（笑）。やる前は、広いスペースがガランとしてたらイヤだなって思ってたくらいなんですけど（笑）。



GBアドバンスがその場で当たるルーレット

――　それで、発表会と展示会を並べて見ると…。

岩田　つながってたんじゃないですか？　誠実に自分たちはお伝えして、それを触ったお客さんに納得してもらえたということでしょうね。それが今回の僕らが得た成果ですね。

――　その熱い流れが、スペースワールドに向かっていって、なおかつプラスアルファのものもあると…。やっぱり楽しみですね（笑）。

岩田　そうですね。大変だあ（笑）。

人それぞれのNo.1ソフト

――　やっぱり『ピクミン』のようなソフトは、触ってみないと本当の面白さがわからない部分がありますね。

岩田　すぐ言葉にならないじゃないですか。革命的なモノってそうなんですよ。でも『ピクミン』って、女性の支持率がとても高いんです。それに今回、すごくよかったと思っているのは、人によってベストゲームが、うまくバラけたことですね。

――　なるほど、確かにそう感じますね。

岩田　普通はブースが成功しても、1つのものが突出していて、ほかのタイトルへ支持がいかないんです。僕らはたった8本しかお見せしていないのに…。

――　あの…、9本です。

岩田　そうか。ルーカスさんの『スター・ウォーズ』は正確にはウチの商品じゃないので、8本って言ったんですけど（笑）。ま、それを入れて9本のなかで、ベスト3をあげようとすると、人によってバラけるんです。『ルイージ』を1位にする人もいれば『スマブラ』や『ピクミン』『スター・ウォーズ』を1位にあげる人もいて…。

――　本当にそうですね。

岩田　ある時期、タイトルがたくさんあることはお客さんにとても夢を与えたし、タイトルが多い、ライセンシーの数が多いということが勝負の鍵のように言ってましたし、いまでもそのように言う人はたくさんいますけど、明らかに変わってきているんじゃないでしょうか。そうじゃなくって、「お金を出して買いたいソフトは何本ありますか？」という勝負になってきていると思うんです。だから、何百もタイトルがあろうが、「欲しいモノが1本もない」と言われてしまうのが、いまのゲーム業界の不振の原因と言えるんじゃないでしょうか。

――　なるほど。そういえば今回、ゲームキューブのソフトを出展していたのは、セガともう1社だけでしたね。

岩田　すでに、多くのライセンシーさんが開発をはじめられていますよ。ただ、E3に照準を合わせていたところが少なかったんですね。もし我々が「1社でも多くのライセンシーさんがいることがすべてだ」という考え方だったら、発表会のときに壇上で「○○さんも加わってくれることになりました」って言って、次々と紹介して、握手なんかしちゃうと思うんですけど、任天堂はそんなことは絶対にやらないじゃないですか。でも、一方で僕らは、本当に力のある開発者のみなさんを心から尊敬しているわけです。そういう人たちが「ゲームキューブでやりたい」と言ってくれるのがものすごくウレシイし、それをサポートしたいと思うわけです。事実、ゲームキューブの仕様がまとまった時点で、「こんな機械になりましたよ」って、私があちこちに説明に行っているんです。セガさんはそのなかの1社なんですよ。ただ、セガさんはスタートしたのがそんなに早い時期ではないのに、非常に早いスピードでソフトを動かされたので。



セガブースで遊べたソフトは3タイトル。今後のセガの動向が楽しみです

――　『PSO』はわずか1ヵ月で移植できたそうですね。

岩田　だからセガさんの底力を感じたし、ゲームキューブも作りやすいということだったんだと思います。その両方がないと、1ヵ月じゃ動かないですよ。

――　ところで、今回発表されたゲームキューブ本体とコントローラは最終仕様と思っていいんですか？

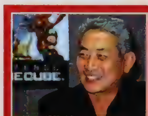
岩田　コントローラのCスティックだけはちょっといじります。ずっと触っていると「ちょっと痛い」という声があったんで、頭の形状をちょっとだけ変えます。でも本当はCスティックを変えるのも反則なんですよ。量産するということで言うと。でも、任天堂のコントローラへのこだわりは尋常ではないので、ソフト部門から「どうしても変えて欲しい」と言われれば、ハード部門はどうやったら変えられるか一生懸命考えるんですね。

――　それにしても、グリップ感がとてもいいコントローラですよね。

岩田　あのコントローラって、触った方が納得しませんか？

――　手にスッポリ入るし、小さな手の子供も大丈夫そうですね。最後に、読者の人にメッセージを。

岩田　E3で僕らは最善と信じることを見ていただいて、我々の独自性…「他とはこう違うんだ」ということをアピールして、それをたくさんの人に認めてもらったという手応えがあります。その流れのなかでスペースワールドを開くので、今度は日本にいらっしゃる一般のお客さんにもいっぱい入ってもらって、発売直前のゲームキューブを体験してほしいです。それに年末に向けてのGBアドバンスでできる、さまざまな商品の体験の場にするつもりなので、例年以上に楽しめるイベントになるはずです。ですから、多くの方に来て欲しいですし、楽しみにしていただきたいですね。



E3 Interview

任天堂アメリカ社長

荒川實さんにも話を聞きました

――　発表会の印象はいかがですか？

荒川　会場には1100人くらい来られて。

――　予定では、確か900人くらい？

荒川　もう満員で、立ち席も出て…。反響もすごくよかったですね。とくに宮本さんがゲームのことを細かく説明したことが非常によかったと思いますね。彼はこれまで、ステージに上がることが多かったんですけど、こちらでの人気は抜群なんですね。

――　みんな、大喝采で。

荒川　彼がゲームキューブを頭の上に掲げて登場した姿がインターネットでバーッと流されて、翌日のロサンゼルスタイムスにも大きく掲載されてましたね。

――　あと、岩田さんのプレゼンも特筆すべきことで…。

荒川　そうですね。岩田さんはちょっとあがってたみたいですけど（笑）。でも、英語で全部説明をしなければならなかったので、大変だったでしょうね。

――　（笑）。NOA社長として、今回発表したソフトで楽しみなのはどれですか？

荒川　確実に売れると思うのは、『ルイージ』『スマブラ』、それに『スター・ウォーズ』ですね。あと、『ピクミン』もひょっとしたらお化けみたいになるんじゃないかと期待をしています（笑）。ショーがはじまって人気が出ていますね。

――　そうですね。

荒川　初日は10時に会場が開きましたけど、人がワーッと殺到してきて、まるでデパートのバーゲンセールみたいに、みんなが任天堂のブースに向かってきたんです（笑）。本当にビックリしましたね（笑）。

――　私たちは、その群のなかに混じって走ってました（笑）。でも、本当にすごかったですね。例年だと、夕方になるとブースの中の人も減るはずなんですけど、今年は全然減りませんでしたね。

荒川　すごいですね。歩けないくらいで（笑）。

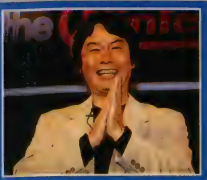
――　最後に日本のユーザーのみなさんに一言お願いします。

荒川　僕もビックリするほどの反響が出たと思います。ソフト開発もN64のときと比べて、短い期間で出てきていますし、内容も品質の高いものばかりですので、かなり期待できると思いますよ。

ハミダシE3

E3会場で触ることのできなかった、ワイヤレスコントローラ「ウェーブバード」について、岩田さんに聞くと、「気にならない重さだし、電池寿命も長いようですよ」とのこと。

Mr.Shigeru Miyamoto Talking



宮本茂さんコメント集

5月18日、プレス関係者向けに「ミヤモトスポットライトセッション」が開かれた。そこでの発言を中心に、宮本さんの気になるコメントを一問一答形式で紹介しよう。

キューブ版『マリオ』

夏のスペースワールドでは『マリオ』をお見せしようと思っているんですけど、デザインのクォリティがどんどん子供の年齢に落ちていくのを心配しているので、もっとマリオを、広い年齢に通用するようなデザインにしたいと思っています。

ジャンプしないゲーム

『ピクミン』も『ルイージ』もジャンプしないんですよね。僕が作るゲームでジャンプしないのは珍しくて、「本当にそんなことをして面白いのか？」って言う人もいるんですが、やっぱりプレイする感覚をどんどん新しくしていきたいんですね。

『ルイージズマンション』

カメラは回らないので、非常に2Dに近いゲームです。ただ、懐中電灯をいろんな方向に向けるのが難しいんですよ。スタッフも昔から「また、マリオですか？　何とかルイージを使いたい」って言ってて(笑)、そういう人が集まって作りはじめたんで、次の『マリオ』の間に、こういうもので遊んでいただきたいですね。それで、どこかでマリオを出して欲しいということで、僕は「ベッドの下から箱を両手でそっと出してくるようにするといい」と言ったんですけど、それは却下されました(笑)。

キューブ版『ゼルダ』

8月のスペースワールドまで待ってください。すごいのをお見せしますから。

『ピクミン』

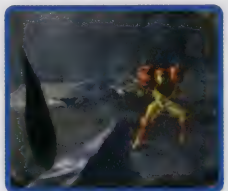
きれいでしょ、背景が。アリのゲームなんですよ。背景はウチの近所からいっぱい写真を撮ってきて使っています(笑)。日差しもキレイで、1日の光がちゃんとあるんです。そのなかで、自分がアリを使って、獲物を見つけて、みんなで倒して巣に持ってかえったりしながら増やしていくんです。で、そのアリが橋をかけたり、壁を壊したりして、マップをどんどん増やしていくんですね。『ピクミン』という小動物は、ちっちゃいプランクトンなんですね。だから種になって、そこから芽が出て、つぼみが花になるんです。花の状態のものと、つぼみの状態のものはみんなちょっとずつ違うんです。このゲームを遊んだ後で、庭を歩いてみると、足元に「ピクミンがいるん違うかな」と思うような、ピクミンという動物に思い入れができるようなゲームにしたいと思っています。



実際に見るとめちゃくちゃきれいな「ピクミン」。かなりハマリそうな予感

『メトロイド』

チームの能力に合わせたモノを作ってもらうというのが大事なことで、その意味で『メトロイド』を作るのはレトロスタジオがベストだと思ってるんですね。「次の『メトロイド』がどんなゲームであるべきか」というのは、おそらくお客さんが求めるモノをそのまま作っても成長していかないので、レトロで作れる、一番快適にプレイができる『メトロイド』を作る。開発のメンバーは日本にいますので、私がメインになって作っていきたいと思っています。今回も頑張ってプレイアブルで出そうとしていたんですけど、まだ手応えが納得いかなかったので出さなかっただけで、開発は進んでいます。



今度の『メトロイド』は、世界的に大ヒットしそうな予感

ゲームアイデアを考える時

ちっちゃいカードを使います。ポストイットのようなものにいっぱいメモを書いて、ボードに張り付けて、目で見るんです。それから、最近は「インスピレーション」というソフトを使っています。で、目で見て、仲間としゃべる。目から入れて、耳から入れるという作業をしています。

宮本さんの親

僕の親は学校の先生なんですよ。教育者で、わりと堅い家庭で、僕は厳しくしつけられてきて…。けど、父も母も僕が技術を身につけることにすごく積極的で、中学生のときにずっとマンガを描いていても、それも認めてくれてたし、高校に入るとデザインの勉強をすることをすごく支援してくれたんです。だから美術系の大学に進むときも積極的に支援してくれたし…。日本では「美術に進む」と言うと「道を踏み外した」みたいに言われるんですけど(笑)。だから「おもちゃ会社に行きたい」というときも、支援してくれたんです。ただ、入社した頃はビデオゲームはなかったし、両親も知らなかったし、僕がビデオゲームを作って売れはじめてから、「子供が勉強しなくなった」と言われて、教育者として困ったみたいです(笑)。

30作のプロデューサー

広報上、僕がこうやって話していますが、実際は若いディレクターがいっぱいいモノを作ってくれているんです。当然、環境が整ったことでいろんな新しい作品を素早く出していきたいと。それに海外…、ここ海外なんですけど(笑)、アメリカにもイギリスにもたくさん協力してくれるセカンドパーティがあって、結構頻繁に連絡をとりあってます。だから今度はかなりファーストパーティと呼ばれるタイトルが多くなりますし、僕は今回30本くらいプロデューサーとして見ていますから、次々と出していきます。

影響を受けたクリエイター

少なくとも、僕以前にゲームデザイナーはほとんどいなかったので、僕に影響を与えたゲームデザイナーはいません。手塚治虫とか、あえて言えば漫画家、それから関西の吉本というコメディアンの集団があるんですが、落語とか、そのような昔のコメディに僕は育てられたと思います。いま、面白いゲームデザイナーはウチの社内にいっぱいいて、その人たちから影響を受けていますね(笑)。

好きな自分の作品

どれも好きなんで決められない…。僕

宮本さんはアメリカでも大人気！

ミヤモトスポットライトセッション

5月18日、コンベンションセンターのホールで開催された「ミヤモトスポットライトセッション」。今回のE3では、宮本さんの単独インタビューは全て御法度。というわけで、世界一有名なゲームクリエイターの生の声を聞こうと、多くのマスコミ関係者が集まったのだ。会の終了後には、サインを求める人たちもいて、宮本さんの人気の高さを示していたのだ。



司会をつとめたのは「ニューズウィーク」の編集者、ンガイ・クロアル氏(写真左)



「シムシティー」を作ったウィル・ライト氏も挨拶。宮本さんのことを「父」と呼んでいたのだ

ハミダシE3

今回のE3でもっとも人気の高かったキャラクターは「ミヤモトサン」と思えるほど、宮本さんはあちこちで注目を集めていたのだ。この人気、ゲームキューブが発売されると、もっと加速しそうだ。

はもともとゲームデザイナーではないところから仕事をはじめましたから、初めて監督をした『ドンキーコング』が、それ以降、どんなことをするかを決める大事な仕事だったんです。だからものすごくこの仕事に集中しましたね。それが売れたおかげで、僕は普通の工業デザインのプランナーからゲームデザインの専任に…、会社から「それだけやっていればいい」という地位を得たので、いちばん大切です。最初のゲームは忘れられないですね。



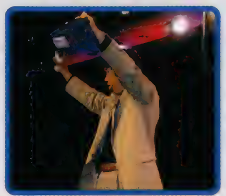
宮本さんが『ドンキーコング』を作って、今年でちょうど20年。もちろん『スマブラDX』でも大暴れするぞ

ゲームを作る面白さ

僕がプロデューサーという仕事をはじめてからは、全部僕が作っているわけでなく、たくさんの人が増えてくることで、とても1人ではできない量とかクォリティのものができあがるようになって、それは楽しんでますね。工業デザインでは金属の型があったり、ラインに関わる人が多くて、大元のものを少し変更するだけで、関わる人にものすごい影響を与えてしまうんです。それこそゲーム以上の現場の人が関わってるわけですね。ただ、ビデオゲームの面白さというのは、プログラマーとして自分でいじれば、製品をプラスに変えることができるわけです。その醍醐味がビデオゲームのメリットだと思っているんです。ところが、大勢で関わりすぎると、ここをちょっと変えるだけで、誰かがムービーを変えなきゃいかんとかね。だから、僕がプリレンダームービー（注3）を一切使わずにきたのは、それを使えば使うほどドラスチックに変えることが難しくなるというのを避けたかったんです。

ゲームキューブへの進化

同じハードで、どんどん新しいアイデアを増やしていくのが本来のあり方だと思うんですけど、アイデアが足りない分をハードが進化することで、助けてもらっているんです。逆にハードが変わることで、仕事が増えるんです。ファミコンからスーパーファミコンへというのは、同じ思想の上で作ることができたんです。で、スーパーファミコンからN64へというのは、2Dから3Dという大きな変化があったので、開発する環境もすべて入れ替えないといけなくて、ものすごいエネルギーが必要だったんです。で、予想したほどのことが得られなかったりしましたし。で、N64から…何でしたっけ名前？（会場爆笑）…ゲームキューブ（笑）。これでN64でやってきたことが自由に快適に使えるようになっているんです。



宮本さんはゲームキューブでどのような夢を見せてくれるのか。9月14日の発売日が待ちきれないぞ

3Dゲームの将来

一方でゲームというのは3Dに変わるというのはすごく魅力があったし、お客さんにとっても3Dになること自体、新しいエンターテインメントの価値があったと思うんです。ビデオゲームがないところにビデオゲームが出てきたことに価値があったように。で、一通り3Dでやれることをやってきて、3Dになることだけが価値があるという時期はそろそろ終わろうとしていると思います。これからは、この自由になった環境のなかで、3Dに価値を見いだすのではなくって、ゲームプレイのなかのひとつの選択肢になっていくでしょうね。

プロデューサーの仕事

網をうつ場所を間違えたら魚がいない。そこがいちばん大事なところですね。過去にはいろんな会社と取引してきて、そのクリエイターをすごく大事にしたいと思ってきて、まず自由にやらせて、もし難航したら手伝いましょうという姿勢でやってきたんですね。で、いまは最初に、どこに網を入れるのかということに対して、プロデューサーとして「承認」するという作業をひとつ入れました。あとは自分で触ってみて、ユーザーとして満足できるかというのを、自分のセンスでいろいろアドバイスするんです。

問題を解決する方法

問題に対して明快な答えというのは、僕じゃなくても誰でも出せるんですよ。たいがいのキレイな答えというのは、特別な人がスゴイ能力で出せるんじゃなくって、子供に聞いてもちゃんと答えを出せてるくらいなんです。ところが、「何が問題か」という問題を決めることは難しいんです。で、僕らのところに「こういう問題があるんだ」と相談に来られても、全部答えがないんですよ、それは難しい問題だから。そういう問題になってること自体が問題だ…（笑）。ある視点から見てるからそういう問題があるわけで、視点を変えて見れば別の問題になる。その問題にはキレイな答えが見つけられる。僕がたぶんやってることはそういうことで、だから、僕がこういう問題ではなくって、こういう問題にしようと言えば、彼らが自ずと解決できるんですね。

落書き

イメージのアートを描くことはあまりしないですね。どっちかというと落書きが基本で、だからもし観客席のほうにいたら、ちっちゃい落書きをしてると思います。イメージボードみたいなものは、あまり描かないですね。

好きなゲーム

『テトリス』とかやりましたけど、特定のゲームで遊ぶということはなくって、どちらかというと、ギターを練習してるとか、庭をいじって遊んでいたりとか、そういう細工をしたり、手をごちゃごちゃ動かしているのが好きなんですね。



宮本さんの趣味はギター。『マザー2』のオープニングは宮本さんの演奏によるもの、というのは有名な話だ

ネットワークゲーム

僕はもともとマルチプレイヤーに前向きで、N64で4人対戦をやったりとか、GBアドバンスでは4台つなげるようなことを積極的にやってるわけです。これだけは僕らの手元で全部できることなんですけど、そこから外につながっていく…。たとえばゲーム機を2台もってきてテレビ2台で遊ぶ。でも、子供たちとか、いろんなユーザーのことを考えると、カンタンに環境が整わないような気がするんですね。電話を使っていこうとすると、ゲームがカンタンに遊べるということに対してものすごい壁が高くなると思うんです。基本的には人とのコミュニケーションをとるほうが、コンピュータだけで遊ぶよりも面白いとは思っていますけど。

コンピュータ観

コンピュータはどこまで進んでも人間には勝てないと思うんですね。まず「好きなヤツがいる、嫌いなヤツがいる」、そういった感情のところで勝てないでしょうし、コンピュータというのはそれらしい使い方ができることがいちばん面白いと思うんです。聞いた話なんですが、コンピュータというのは先生として使うのがいいと。子供が答えを出すまでずっと待ってくれる。普通の先生は時間がないので、子供が答えを出すまで待ってくれないんですが、コンピュータはずっと待ってくれる。そのようなコンピュータならではの機能が生かされたときに初めて人を越えられると思っています。

ゲームの現状

本来ゲームという遊びは昔から変わっていないですよね。でも、コンピュータゲームになってから、ゲームには新しい要素が生まれてきていると思います。けど、ここ数年を見ていると、見かけをよくするためにエネルギーをさいていて、デザイナーがゲームそのものを考える時間がなくなっている。それにユーザー側の要求も強くて、自由なゲームデザインができなくなってる。自分たちで自分たちを縛り付けてるみたいですね。

ハミダシE3

発表会の質疑応答で、最初の質問者はたどたどしい日本語で「どうして任天堂で働くのですか？」。この質問に宮本さんは苦笑いしながら「すばらしい仲間がいるから」と答えていたのだ。

（注3）プリレンダームービー＝あらかじめ作られた映像をそのまま流すこと。対して、リアルタイムムービーは、その場で映像を生成する手法。

エミュレーター

売ってる人たちがいるし、全体の問題になるので、僕が迂闊に答えられないんですけど、エミュレーターについてはかなり積極的に進めています。日本で『どうぶつの森』にはNES（ファミコン）のエミュレーターが入っていまして、いろんなゲームが遊べるようになっているんですね。ただ、2つ問題があって、中古のセールスのビジネスをしている人たちもいますし、ものすごいたくさんのサードパーティの作品があって、その全部に対して、我々が動かすようにすることはできないんですね。今のところ、自分たちで作ったゲームだけを動かせるようにして出しています。



『フォックスアドベンチャー』で、スーファミの『スターフォックス』が遊べるようなことも？

配管工のマリオ

もともと『ドンキーコング』のときにマリオを作って、そのときは「ジャンプマン」と呼んでたりしたんですけど（笑）。で、マリオは大工さんで、ステージは工事現場だったんですね。『マリオブラザーズ』を作ったときに、どうしても配管を使いたいというのがあって、それで大工さんだと問題があるので配管工にしました。

ドンキーコングの由来

なんとかコングという名前がいいだろうということで色々考えたんですけど、「ドンキー」というのは間抜けな意味があると聞いたんですね。それで「ドンキーコング」という名前にしたんですが、NOAに聞いたら全然そのような意味はないと笑われました。けど、無理矢理それでいきました（笑）。

ゼルダの由来

『ゼルダ』の名前はライターの人と相談をしていて、「永遠の女性のような、かっこいい名前はないですか？」と聞いたら、フィッツジェラルドという作家の奥さんで、すごく有名な人がいて、ゼルダという名前だと。「じゃあ、それをいただきます」ということで決まったんです。

光ディスクのメリット

ゲームの値段が少し安くなるとともに、これまではディレクターズカットみたいなことができなかったんですけど、それを作ってみたり、日本でしかなかったような『外伝』のようなものをなんとか動かせるようにしたり、いろいろ検討しています。



光ディスクを掲げる宮本さん。ソフトは6800円と発表されたけど、いずれ安くなる？

これからのゲームデザイナー

早く気がついてよかったと思うんですけど、業界全体がハードをフルに使うことで競争していった場合には、開発する人と実際の市場での利益というのが合わなくなるというのがわかってきたし、1回に起こるリスクが大きすぎて、いろんなチャレンジができなくなるというのがわかってきたんです。だからそういう意味で一番大事なのは、ゲームデザイナーは何をすべきなのか、それにゲームデザイナーの醍醐味というのは、すごくカンタンに作ったモノがものすごく面白くて、ウソのように売れる。それがエンターテインメントビジネスのいちばん面白いところだということを、ゲームデザイナーはもう一度考え直して、自分がそれをやる人なのか、そうじゃない人なのかを整理する時期に入っていったと思います。だから、次は機械の能力で何かを押し上げるんじゃなくって、プランナーの能力で何か新しいものを生み出す必要があると思います。

ビル・ゲイツへの言葉

えー、難しいな（笑）。現場の人と夜遅くまで働きなさい。あとなんでしょうね、わかんないですね。ごめんなさい。

E3で出会った人たち

E3取材の醍醐味は、新しいソフトを遊べるだけでなく、ふだんはなかなか会うことのできないゲーム開発者と、気軽に話ができること。今年もパーティや展示会場で多くの関係者に会うことができて、記事にはできない話もいっぱい聞けたのだ。



任天堂の発表会やパーティの会場になったビルトモアホテル。アカデミー賞の授賞式も開かれたほどの、超高級ホテルなのだ





ご存じ手塚卓志さん。先月号の『どうぶつの森』のインタビュー記事を持参し、NOAの関係者に読んでもらったとか



『どうぶつの森』のサウンドを担当し、「とたけけ」のモデルだった戸高一生さん。現在は（ピ〜！）の音楽を担当してるそうです



これはあしゅらさんの海外用の名刺。「Leopardman（豹男）」が笑えます



ヒョウ柄がトレードマークの漫画家、伊藤あしゅらさん。任天堂のパーティ会場で配られていた葉巻がミョーにいい感じ



ゲームフリークの面々。写真左から森本茂樹さん、カビゴンのモデルの西野弘二さん、増田順一さん。GBA版のポケモンが楽しみです

開発一部の部長さん、出石武宏さん（写真左）と『パネポン』などの名作を手がけてきた山上仁志さんです





同じく開発一部の坂本賀勇さんと山上さん。坂本さんは現在『メトロイドIV』（GBA）を開発中なのだ

『トゥナイト2』の橋プロデューサー（写真左）。発表会の会場では席が隣で、ついでに帰りの飛行機も一緒だったのだ





パーティ会場には『真・女神転生』の開発者、岡田耕治さん（アトラス）も来てました。近い将来、何か発表されるかも？

ハミダシE3

今回、任天堂のパーティ会場で、招待客を楽しませていたのは、ダイアナ・クラールさん。彼女はカナダ出身のボーカリスト&ピアニストで、ジャズ界ではとても有名な人なのだ。

ハミダシE3

落ち着いた雰囲気だったセガブース。いくつも用意された座り心地のよいソファーは、絶えず誰かが休憩していた。中さんも疲れて座ろうと思ったらしいのだが、いつもいっぱいで座れなかったとか。

Mr.Yuji Naka Interview



中裕司さんインタビュー

●なか ゆうじ

1965年9月17日生まれ。天才プログラマーであり、ソニックの生みの親。2000年4月に(株)ソニックチーム代表取締役社長に就任

オールプラットフォーム戦略を打ち出したセガ。ゲームキューブ用に発表した3タイトルは全てプレイアブル出展という、サードパーティとしては快挙を成し遂げた。

今回発表されたタイトルの中でも、特に話題となった『PSO』の開発を手がける中さん。E3が閉幕し、ひと息つくまもなく現地直撃インタビューをお願いしたのだ。

GC版の『PSO』について

— 遅ればせながら『ファンタシースターオンライン』(以下『PSO』)のCESA大賞受賞おめでとうございます。

中 ありがとうございます。いや、ひとつぐらいは何か賞がもらえるだろうと思って受賞会場に行ったんですよ。だから、ひとつ目の賞をいただいた時に喜びを全開に表現したんです。そしたら、次々に賞をいただいちゃったので、さらに喜こばないワケにはいかなくなっちゃって(笑)。「中さんめちゃくちゃ喜こんでますね」って言われたんですけど、実はひとつしか賞はもらえないと思っていたので、最初に喜んでしまったら、次はそれ以上に喜ばざるを得なくなってしまったというのが正直なところで(笑)。

— その『PSO』がゲームキューブ(以下GC)に! GCはいかがですか?

中 GCは描画性能がすごく高いんですよ。元々ドリームキャスト(以下DC)ですごくやりたかった、スタンドアローン(通信につながずに)で4人同時プレイをするということは、DCではとてもじゃないけどできなかったことなんですけど、今回GC版を作るにあたって試してみたら、どうやらできそうだと。アミューズメントヴィジョンの名越(アミューズメントヴィジョン社長。GC版の『バーチャストライカー3』などを制作中)などの協力もあって、1ヶ月弱ぐらいで移植もできてしまったんですね。確かに、うハードの研究をしてた期間が2ヶ月ぐらいはあるんですけど、移植という実作業は短かったですね。それだけGCのゲームは作りやすいっていうことですね。



たくさんの取材陣が殺到したセガの発表会の模様

— 3月7日に行われたGBアドバンスの発表会でお会いした時にはすでに研究をしていたんですね。

中 あー、やってましたやってました! またお会いするんだろうなって思いながら「いやー、どうでしょうねぇ?」なんて言ってましたけど(笑)。「やってますよ」なんで言えませんでしたからね。今回のE3での発表についても、セガ内部でもほとんど事前には知らせないという状況でしたね。関係者ですら「なんで『PSO』がもう動いてんの? 裏にDC隠してるやろ!?」って言ってるぐらい驚いてましたらから(笑)。

— GC版『PSO』の4分割画面はDCの画面を4つ張り付けたんじゃないかって言われたぐらいですもんね。

中 そうですね。今回のバージョンでは何のチューンナップもせずに、ただ単にDC版を4分割させて動かしてます。これから細部は調整していくんですけど、下手に今の段階で調整してしまうと、これがファイナルって思われてしまうので、あえて何もいじらずに出展しました。

— しっかり遊べるGCタイトルを出展されていたのは、任天堂以外ではセガだけでしたよね。

中 衝撃的でした(笑)。実はゴールデンウイークぐらいに任天堂さんにおじゃましたとき、「他は幾つぐらい出展するんですかね」って聞いたら「セガさんだけですよ」って。「えっ?」ってこっちがビックリしたぐらいで(笑)。

— GCでのタイトルは『ソニック』だと思ってたんですけど違いましたね。

中 どうしても『マリオ』とぶつかってしまうのではないか、というのもありますし、『ソニックアドベンチャー2』の開発にもかかっていましたので。私の中でも、今は『PSO』しか考えられないっていうのもありますし。今回のE3にも確実に『マリオ』があるだろうと思ったんですけど、なかったのでちょっとビックリですよね。でもよくよく思い返すと、去年のスペースワールドで確かにルイージがびっくりした顔でマンションの手すりを滑っていたなぁと。あぁ、あの時点ですでに言っていたのかと。あれだけCGムービーを作り込んでいたので、ルイージは登場するなぁ、ルイージはびっくりするなぁ、ってところまではなんとなく思ってたんですけど。



これが当時発表されたルイージのデモムービー

— 『PSO』も実機でムービーも動いてましたね。

中 今回展示されているもので、GCの実機で動いているムービーを展示していたのはウチの『PSO』だけだと思うんですけど。DC版にあった2分ぐらいのムービーを、4倍のレゾリューション(解像度)で圧縮せずに動かせるんですよ。ジャギー(ギザギザ)も全くなしで。これをやりたいがために、DCで使っている音楽や映像用のプログラムのGC版というのを無理にお願いして作ってもらったんです。E3の前の週の金曜日にデータを渡してエンコード(変換)してもらって、月曜日にそれをいただいて、そこから組み込んで火曜日にできあがったものを持って飛行機に乗りましたから。あぶねー(笑)。会場に来ていただいたお客さんたちは、みなさんプレイするほうに忙しくてなかなかムービーを見ていただけてないようですけどね(笑)。

— DC版とGC版での大きな違いは?

中 現状ではほとんど何もないです。いろいろと実験はしてたんですけど、1ヶ月という短期間で作ったものですので。どんな風にどれだけ手をかけるのかということも、まだ全然決まってないんです。

— GBアドバンスをつなげるとか?

中 そうですね、その部分は確かに注目はしてます。『PSO Ver.2』のバトルモードなんかは、人に見られない方がいい部分もありますので、そういう所ではGBアドバンスの画面を使えればいいのかなぁ、なんて思ったりもしますし。でもそれもどういう風になるかはわからないですね。

『PSO』の通信の仕様は?

— 現状ではオフライン(通信は使わない)も考えているんですか。

中 えー…まだ任天堂さんと相談中です。できれば『ファンタシースターオフライン』という名前では売りたくないので(笑)、今も任天堂さんとお話をツメさせてもらってます。よく世間では、ネットワーク、ネットワークって簡単に口にされますけど、そんな簡単なものじゃないんです。でも僕がGCに『PSO』を持ってきたのは、任天堂さんはウチと同じでネットワークが大好きな会社ですから。そういうマインドみたいなのは近いと思ってますから、実現するといいなと思いますけど。なにぶん任天堂さんがどうされるのかは正式に発表されているワケではありませんし、現段階ではなんとも言えません。ネットワークはホントに難しいですから。そんな状況ですので、発売日

程なども何も言えないですね。工場に納品してから発売日を発表したいぐらいですよ（笑）。
— それは宮本さんもよく言ってますよ（笑）。
中　いやホントに。工場入れても止めますしね（笑）。「止めてくれ～」って。



「Unleashed」（解き放たれた）と書かれた巨大なセガの広告。任天堂系ゲーム専門誌で中さんのインタビューが実現するのも、まさにそのおかげだ

ふにゃふにゃゲームキューブ

— 最終日の今日は、最後の最後に任天堂ブースにいましたよね。任天堂の方とお話をされたりして。
中　ええそうですね。『ルイージマンション』のメインプログラマーの方と業務部の方ですね。ふにゃふにゃゲームキューブ（57ページ参照）をもらったんですよ。「あれ欲しいんですけどもらえないですかねぇ」って言ったら「GBアドバンスもいります？」ってくれたんです（笑）。それをカバンに入れずに持ち歩いてたら、知らない外国の人に「いいなそれ! オレにくれないか!?」って（笑）。会場からホテルまでずーっとその人について歩かれて「オレのソフトと交換しよう!」ってパソコンソフトまで出されて（笑）。「最初にいいなぁ」って言われたときに、「GBアドバンスもあるんだよ～」って見せちゃったんですよ。そしらた「2つも持ってるんだから、1つぐらいいいじゃないか!」って（笑）。でもせっかくもらったんだしあげられない。だってそのメインプログラマーの方が、自分用に取っておかれたものをわざわざプレゼントしてくれた大事なものですから。それにしても、手に入らなかった方が多かったみたいですね。ウチのメンバーも10人ぐらい行ったんですけど、誰一人もらえなくて。いいだろうって自慢してるんです。あれはかなりうれしかった（笑）。初日の朝イチにも任天堂ブースに行ったんですよ。その時は（ふにゃふにゃキューブのもらえる）ルーレットなんて誰も並んでなくて。「オイなんかやってるぞ」ってスタッフに言ったら、『ルイージマンション』見ましょうよって（笑）。あの時に並んでおけば、たくさんもらえたのかも（笑）。



最後の最後に任天堂ブースに来ていた中さん。この後でふにゃふにゃキューブを…

任天堂のGCタイトルの印象

— 任天堂のソフトを実際に触ってみていかがでした？
中　やっぱりすごくていねいに作られてますよ。長く作られているだけあって（笑）。
— 1ヶ月で作ったのとは違って!（笑）。特に印象に残ったのは？
中　『ピクミン』ですね。宮本さんがすごく力を入れてらっしゃるようですし。僕もそういうのはやってみたかったですしね。マシンの描画能力が高いんだったら、ちっちゃいものをたくさん出してみたいって。まさに同じ発想を宮本さんはすでに具現化されていたんですね。僕は『レミングス』っていうゲームが好きなんです。そういう意味でも、ああいうものは作ってみたくて。なるほど、そうかー、やられたって思いながら見させていただきました。宮本さんに会場でお会いした時に、「この（展示されていたバージョンの）先はどうなるんですか？」なんて色々と聞いてしまったりして。ここでは言えませんが。言うと後で怒られますので（笑）。
— 最後に、ソニック10周年! おめでとうございます。
中　ジジィになったなぁ（笑）。

ハミダシE3
「スーパーモンキーボール」「バーチャストライカー3（仮）」を手がけるアミューズメントヴィジョンの名越社長。今回はお話をうかがえなかったけど、今後バッチリインタビューさせていただく予定です。



E3 Interview

Mr.Hisakazu Hirabayashi
ゲームアナリスト
平林久和さんインタビュー

**ゲームアナリストの平林さんに会場でばったり遭遇。
厳しい目を持つアナリストに今回のE3はどう映ったのだろうか。**

今回のE3の結論から言うと、「ゲームキューブはいい」ということです。僕がロスに来て、アメリカ人も含めて、いろんな人の意見をインタビューしました。それも、「Xboxと比べてどっちがいい」という聞き方じゃなく、野球のスコアにたとえてもらいました。白星と黒星ではなく、その力量差というか、勝敗の程度を知りたかったからです。すると、「1対0」というような点数が低くて、しかも僅差のように答えた人はまずいなくて、「10対0」のような大差で任天堂の勝ちという人が多かったんですね。ひねった人で「11対3」とかね。まさにゲームキューブの圧勝です。

でも、一方で、もしXbox好感度ランキングをやれば、アメリカ人の評価は高いわけです。侮れないくらいに。このE3が終わって、「Xboxはよくない」という声が、日本のマスコミの間で広がると思うんですけど、日米の温度差はあるのかなと思いますね。やっぱり、アメリカ人がアメリカのマシンを贔屓目（ひいきめ）に見る傾向はあります。あとXboxは「作りやすい」という評価が多かったことは付け加えておきます。

で、ショー全体の大胆な感想を言い切ると、「戦略があってコンテンツなし」だったのがPS2のSCE。「コンテンツがあって戦略がなかった」のが任天堂。「戦略もコンテンツもない」のがマイクロソフトではないでしょうか。PS2のゲームコンテンツは秀作がありました。『メタルギア』とか、『FFX』は本当に良い作品。イケます。問題なのはブロードバンドやハードディスク。E3の直前にネットスケープやシスコなど、名だたるアメリカのIT企業と提携したわけです。PS2はそのように戦略を発表したんですが、そこからコンテンツが見えてこないんです。何をそこに流すのかが見えてきませんでした。ところでホームサーバーを目指すPS2を闇雲に批判するのはよくないと思うんです。誰かが未踏の道に向かうときに、それに水をさして、マスコミは安易に「ダメだ」と言っちゃあいけないと思うわけです。N64が「ゲームを変える」と言ったときに、「そんなのムリだね」と言うべきではないのと同じです。僕はゲームのあらゆるイノベーションを応援したいと思っています。ただ、PS2が未知の領域を目指すのではなく、ただのパソコンになってしまう危惧を感じたりしました。

Xboxについては、本当はセットトップボックス（注4）の座をねらっているのに、ゲーム専用機と言ってるわけです。比喩で「ボタンの掛け違い」というのがありますが、まさにXboxがそうで、最初に戻してボタンをかけなおす必要があると思います。「Xboxはセットトップボックスを目指します。そのなかの一つにテレビゲームがあります」と素直に言えばいいのでは？

で、肝心のゲームキューブ。岩田さんがお話になられた発表会では、戦略が説明されていたかのように紹介されていましたけど、あの話から任天堂の戦略は見えてきません。そこに任天堂の立派な「精神（スピリッツ）」の話はありました。だが具体的にどうやって世の中に幸せをもたらすのか、戦略については説明をしていないんです。たとえばライセンス制度の改革などについては、一切触れられなかったですからね。

ゲームキューブがソフトを作りやすいと標榜するんだったら、コナミとかカプコン…有力大手メーカーの奪い合いをするのではなく、世界の開発者に広く開発ツールを渡して、まだ見ぬ未知の才能を発掘するようなしかけをしてもらいたいです。これからのゲーム業界は新しい活力を入れなければダメで、僕がゲームキューブにいちばん期待しているのはそこなんですね。

任天堂の展示ソフトのなかでは、いや今回のE3全体を見渡しても『ピクミン』を最も高く評価します。

(注4) セットトップボックス＝家庭用テレビに接続していろいろな機能を追加する機械のこと。デジタルテレビのチューナーやインターネットをテレビで見る機械などもこの1種

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第59回

★★★

待ちに待った、ゲームキューブソフトが、世界最大のゲーム展示会「E3」で大公開〜！ さらに価格も発表されたとあって、今月の質問箱は、新ハードの話題で盛りだくさんなのだ。最後にちょっと、梅雨空のように気が滅入ってくるような話題もあるけれど、くじけないでガンバロー！ 任天堂ファンの未来は明るいのだ!!

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

こんげつのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。ゴールデンウィークから休まず働いていて、『どうぶつの森』をプレイする時間がありません。でも、この号の仕事が終われば再開する予定なのだ。

ハミダシ質問箱　幕張で開かれるホビーフェア（6月23〜24日）では何を出すんですか？（千葉県・メッセ幕張さん）

『マリオカートアドバンス』一色になります。大会も開くことになっていて、グッズのプレゼントもあるんですよ（広報）

任天堂キャラクターずかん 11

CHARACTER DATA FILE — No.11

カービィ

英名／KARBY



GBソフト『星のカービィ』（1992）でモノクロデビュー。名前の由来について、「アメリカの辣腕弁護士に敬意を表して」とか、「カービィ型掃除機から命名」などと言われているが、どちらが正しいかは不明。今回、E3で発表されたキューブ版『スマブラ』にも、もちろん登場しているぞ。

こんげつのワンショット



任天堂のパーティで宮本さんをパチリ。アメリカでも大人気だった宮本さん。いつもサイン責めにあっていて、くつろげる時間がなかったかも

Question 1　イベント

E3の手応えはいかがでしたか？

三重県・風来茶さん

A　本当に大成功でした（笑）。

任天堂アメリカ（NOA）の荒川社長も言ってましたけど（84P参照）、朝、会場が開くと、大勢の人が任天堂ブースに向かって「うわぁ〜っ」とやってきたんです（笑）。ホント、すごかったんです。あの光景を見ただけで、ゲームキューブへの期待感の大きさがわかりましたね。だから、今回のショーで任天堂が掲げたキーワード「the Nintendo Difference」…任天堂の違いというところを、とても明確に伝えることができたと思いますし、来場者の方々にも好意的に受け止めていただけたと思っています。（広報）

☛ 任天堂ブースの人気は本当にすごかったのだ。E3の展示会は3日間開催されるようになっていて、3日目ともなるとロスから帰っちゃう人もいて、毎年スカスカになるのが普通。だから、最終日にはお目当てのゲームをじっくりプレイできるんだけど、今年は大違い。最終日の閉館の時間まで、任天堂ブースは人で埋め尽くされていて、多くの人が『スマブラ』や『ピクミン』などのゲームキューブソフトの順番待ちをしていたのだ。



↑最終日の任天堂ブースでは、閉館前に大きなスクリーンに、イベントのスタッフロールが流されたのだ。ブースを演出したNOAのドン・ジェームズ氏の写真が映し出されると、会場の人たちから大きな拍手がおこって、とても感動的だったぞ

　【注意】本文中で紹介しているゲームキューブのソフト名は、正式なものではありませんので、ご注意ください。

Question 2 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの発売日は変わりませんか？

大阪府・おろろ～んさん

A もちろん9月14日に発売します。

山内社長が「E3で、半数以上の人の評価がなければ、ゲームキューブの発売を棚上げする」と言ってましたが、先月も言ったように、それなりの自信があってのコメントだったわけです。それで実際にE3が終わった時点での評価を聞くと、ゲームキューブを支持してくれた人は、9割もいたというんですね。この調査は、ある団体が来場者の1割にあたる人たちにアンケート調査をして、そこから出てきた数字なんだそうですが、本当にありがたいことですね。だから、ゲームキューブを予定通り発売することは間違いないでしょうね。（広報）

E3では、ゲームキューブ版の『ゼルダ』や『マリオ』は発表されず、しかもGBアドバンスとつながる仕組みを見ることができなかった。つまり、4番バッターやエースピッチャーが出てこなかったにもかかわらず、来場者のほとんどの人が、任天堂が「勝利」したことを確信したのだった。8月に開かれるスペースワールドでは、任天堂はものすごいラインナップを揃えてくるのは間違いない。E3に行けなかった読者のみなさん、この夏は自分の目で、「the Nintendo Difference」を確かめましょう！



最終日に、シアトルに向かおうとする伊藤あしゅらさんに感想を聞くと、「任天堂の圧勝でしょう」。まったく同感

Question 3 任天堂スペースワールド2001

今年のスペースワールドについて教えて！

埼玉県・ルイタロGBAさん

A 8月24日から3日間開催する予定です。

場所は、例年と同じ千葉県の幕張メッセですね。去年は、開催前日にプレスなど関係者向けに新製品発表会を開いて、3日間とも一般公開日（入場無料）にしたわけですが、今年はまだ詳細が決まっていないんです。というのも、今回はゲームキューブの発売前ということもあって、世界中から関係者がやってくることは間違いないんです。それで、そのような人たちにじっくり見ていただくにはどうしたらいいか、いま検討しているところなんですね。次号までには正式なことが決まると思いますので、楽しみにお待ちください。（広報）

スペースワールドでは、人気ソフトの前に長い行列が当たり前のようにできる。それで、一般公開日ともなると「40分並んで、プレイできるのは5分」という状況も出てくるのだ。これは、ゲームを実際にプレイして記事にするゲーム雑誌関係者にとって、かなりツライこと。だから、数年前のスペースワールドのように、一般公開日を2日間にするか、あるいはメディア関係者が別の部屋でプレイできる環境を整えるか、検討しているということなんでしょう。



スペースワールドで最も盛り上がりそうなのが、『スマブラDX』。大会がまた開かれるといいね

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

ズバリ、ゲームキューブと同時発売ソフトは？

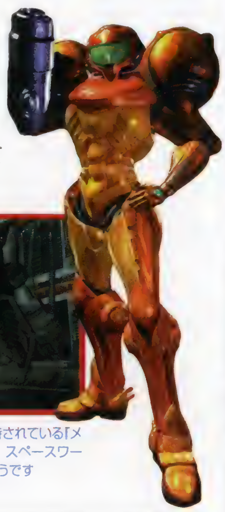
三重県・風来茶さん

A まだ決まっていません。

まあ、近いウチに発表することになると思いますが…。E3では9本のタイトルをプレイアブルで出展したわけですが、そのすべてを日本で発売するとは限りませんし、まだ日本でのタイトルが決まってない状態なので、正式な発表を待ってほしいと思います。それにしても、新しいゲーム機が出てくると、ハードの特性をフルに生かせるまでに時間がかかるんです。それでも、約1年半の開発期間で、9本ものタイトルがプレイアブルで出展できたというのは、やっぱりゲームキューブがソフトを作りやすいマシンであることを実証できたと言えるでしょうね。（広報）

同時発売ソフトは2～3本になる予定。岩田さんのインタビュー（82P～）でもふれてるけど、『スマブラDX』の同時発売はないみたい。だから、同時発売タイトルは『ルイージマンション』『ピクミン』、そして『ウエーブレース』が、会場で実際にソフトを触った感触で言うと有力かなと思うのだ。ま、正式に発表があるまで、いろいろ想像してみるのもいいかもね。





アメリカ人から熱狂的に支持されている『メトロイド』の発売は来年？ スペースワールドでの発表も期待できそうです

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのロゴは誰が考えたのですか？

兵庫県・ヨシチカさん

A 社内のデザイナーですね。

ゲームキューブのロゴに関してはいろんな案を出してもらって、なかにはNキューブに似せたものもあったようですね。それでいろんな案のなかから、E3で発表した「Gキューブ」が最終的に選ばれたというわけです。見ての通り、GCという文字が入っていて、形状的にはキューブだから、とてもわかりやすいでしょう。立方体のカタチは、Nキューブを継承しているようなところもありますね。

ゲームのオープニングでは、中央の小さなキューブが回転しながら走り回り、最終的に「Gキューブ」になるという演出がされていたのだ。CMでは、どんな演出になるのか、とても楽しみだよね。



E3の会場では「Gキューブ」のTシャツを着た人も。8月24日の幕張メッセでも、このロゴマークが氾濫することになるんでしょうね

ハミダシ質問箱

夏休みに遊ぶ最適なゲームは何？（広島県・チャーシーさん）

やっぱり『マリオカートアドバンス』でしょ。4人対戦もできるわけですから、友だちと盛り上がってほしいですね（広報）

ハミダシ質問箱
GBアドバンスのカラーは同じ比率で出荷してるの?(宮城県・ほげさん)
同じではありません。比率は公表できませんが、出荷ベースではミルキーブルーがいちばん多いですね(広報)

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのロード時間はどのくらいですか?

千葉県・H・Tさん

A ソフトによって変わるでしょうね。

だから、何秒というふうにお答えはできません。それにロード時間をなくすような作り方をすれば、気にならないくらいの時間だと思います。あと、光ディスクを8センチにした理由のひとつに、読み込みが速いということもあるんです。これまで、ロード時間がほとんどないロムカセットでソフトを作ってきたわけですから、光ディスクになったからといって、むやみにお客さんを待たせるようなことはしたくないんですね。(広報)

任天堂のロムカセットで、ずっと遊んできた人にとって、一番イヤなのがCD-ROMなどのロード時間。ゲームキューブが光ディスクを採用したことで、データを読み込むための待ち時間が長くなるのでは？と心配する声もあるけど、会場で見たかぎり、そのような心配は無用みたい。『スマブラDX』でも、キャラを選択して、すぐにステージに入れたしね。



発表会で、ゲームキューブのディスクをセットする宮本さん。このあと、アッという間に『ルイージマンション』の画面がスクリーンに映し出されたのだ

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブの価格を教えて!

山形県・鈴木真嗣さん

A 2万5000円に決まりました。

正直に言うと、2万5000円という価格は、ハードの立ち上げ時としては非常に苦しい数字なんです。でも、社長が言っているように、「ゲーム機というのは、ソフトを遊んでいただくために買うもの」ということを念頭に置いて、この価格で提供させていただくことにしたわけです。2万5000円という価格は、スーパーファミコン、NINTENDO64が発売されたときと同じ価格ですね。キューブはスーパーファミコンより格段に進歩したハードですから、とてもお買い得だと思います。販売台数については、今期中(2002年3月末まで)に、400万台を見込んでいます。この数字はアメリカで販売する数も含まれていて、ソフトは自社だけで1000万枚の販売を見込んでいるんですね。(広報)

気になるのが9月14日の初回出荷数。N64のとき、初回出荷数は公表されていないんだけど、発売から1ヶ月半の間に出荷されたのは約100万台。11月5日にはアメリカでの発売がスタートするし、N64以上に入手が困難になるかも。なので、お盆前後には予約することを強くオススメします。



「もっとたくさん造ればいいじゃん」と言う人も多いと思うけど、すでに生産拠点が決まっていて、急に製造数を増やすことはできないのだ

Question 8 ゲームキューブ融合機

松下さんのゲームキューブ融合機はいつ発売?

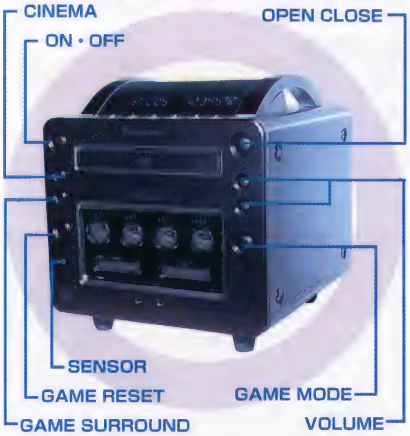
滋賀県・マッティーさん

A 任天堂がお答えすることではありませんが…。

でも、ゲームキューブの発売時期から「あまり遅れずに発売したい」とおっしゃってます。いずれ松下電器さんから発表があるでしょうから、それを待っていただきたいですね。ちなみに、松下さんのゲームキューブ融合機ってデザインの評判がとてもいいですよね。あれが最終的なデザインなのかわかりませんが、とても評判がいいので、あのカタチで発売されることになるんではないでしょうか。(広報)

パナソニックのゲームキューブ融合機は、ゲームキューブより一回り大きいけど、コンポのそばに置いてもじゃまにならないサイズ。何より、シルバーメタリックの外装がとてもいい感じなのだ。これに合わせたGBアドバンスが出るとウレシイんだけどね。

パナソニックDVDプレイヤー操作ボタンの説明



Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

松下電器が発表したことについて教えて!

東京都・花ソニックさん

A 提携に関する発表ですね。

アメリカでE3開催中の5月17日に、松下さんが任天堂との提携について発表したんですね。そのなかで、デジタル家電についての発表があったんですが、いくつか重要なことを含んでいたんです。そのひとつは、デジタルテレビにセットトップボックスを接続することによって、衛星から情報を取りこもうとする計画です。衛星から受け取ったデータをSDメモリーカードにためて、場合によってはゲームキューブでそれを動かすことも考えているわけですね。その仕組みを使えば、『モバイルゴルフ』のように、全国一斉で大会を開くことも可能になるわけです。もうひとつは、ゲームキューブの光ディスクの空きスペースに、ゲームと異なるデータを入れる構想です。たとえば、ゲームに使われていた音楽をSDメモリーカードに落とせば、好きな場所でゲーム音楽が聴けるようになるわけです。このように、ゲームキューブというのは、いろんな広がりの可能性を秘めながら開発しているということなんですね。(広報)

最初の計画を聞いて思い出すのはサテラビュー。衛星からゲームデータを受け取って、スーファミで遊べるようになるサテラビューが大きく普及しなかったのは、受け取る側の容量に問題があったと言われる。でも、SD

メモリーカードは64メガバイトの容量を誇るのだ。だから期待していいかもね。

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのソフトパッケージのサイズは?

栃木県・まろ助さん

A まだ最終的に決まっていません。

E3ではパッケージの展示もしましたが、あれはアメリカ国内での仕様で、日本ではどんなカタチになるのか、まだ決まっていないんです。それに発表したソフトについても、日本での発売タイトル名が決まっていないわけですから、E3で発表されたことは、あくまでアメリカの市場に向けたものと理解していただきたいですね。(広報)

アメリカで発表されたパッケージは、縦長の、一般的なDVDパッケージとほぼ同じものだったのだ。あのサイズだと、取扱説明書は読みやすくなるだろうけど、問題は他のハードと区別がつきにくくなるということ。ま、それもデザインで解決できる話なんだろうけどね。



任天堂以外のブースで見つけたゲームキューブのパッケージ。小さな会社が展示してたんだけど、なぜか『マリオカート』のパッケージもあったのだ

Question 11 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのソフトの価格を教えて!

京都府・ニンテン太郎さん

A 6800円を予定してます。

この価格は、任天堂が発売するソフトに限った話になりますが…。ロムから光ディスクになるので、「安くなるんじゃないかな」と思っていた人も少なくないと思いますが、表現能力があがるに従って開発コストもアップしてきているので、6800円が妥当な価格と考えたんですね。それに、N64のときは9800円からスタートしましたし、ソフトのクオリティもアップして、とても楽しくなって、この価格ですから、むしろ安いと感じていただけると考えています。(広報)

GBアドバンスのソフト価格帯が、4800円から5800円ということを考えると、6800円というのは決して高い価格じゃないよね。ユーザーの立場で言うと、ソフトはもちろん安いほうがいいけど、度を越えた安売り合戦になってしまうと、「ゲーム産業はビジネスにならない」という評価が生じてしまうかも。その結果、優秀な人材が集まらなくなり、業界自体が衰退しないとも限らないのだ。だから、ほどほどの価格というのが大切なんだね。

Question 12 ニンテンドーゲームキューブ

ゲームキューブのCMはいつ頃からはじめるの?

福岡県・マルヒゲさん

A 気の早い話ですねえ(笑)。

たぶん発売の1ヶ月くらい前…、お盆の前後になるんじゃないでしょうか。これから夏に向けて、GBアドバンスのソフトが4本も出てくるわけですから、当面はCMの比重をそちらに傾けるようになると思いますよ。(広報)

NINTENDO64のテレビCMがスタートしたのは、発売するおよそ2ヵ月前の、4月21日に放送していた巨人VS阪神戦から。だから、7月中旬くらいからゲームキューブのCMを流しはじめてもいいと思うんだけど…。いずれにしても、どんな展開のCMになるのか、本当に楽しみだよね。



任天堂ブースでは、アメリカでのGBアドバンスのCMが流されていたのだ。

CMの舞台はエアポート。いい大人たちが『マリオアドバンス』ゴッコをしているのだ。もちろん実写版です

Question 13 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』の登場キャラを教えて!

東京都・wadoさん

A マリオとかリンクとか…。

それに今回、新たにクッパやピーチ姫、それに『ゼルダ』のシークや『アイスクライマー』のナナとポポもプレイヤーキャラクターとして加わりましたね。でも、難しいのはプレイヤーキャラとアイテムキャラは違いますし、それ以外にも新しいモードとして「フィギュア名鑑」なんていうのもあるんです。それを加えると膨大な数のキャラが出てくるわけで、簡単にお答えできることではないんですね。とにかく、『スマブラDX』には、ファミコン時代からのキャラやアイテムもいっぱい登場するので楽しみにしていただきたいですね。(広報)

E3で確認した『スマブラDX』の登場キャラは、61ページに載せたのでチェックしてね。で、このソフトの戦闘ステージで、とくに印象に残ったのが、『ムジュラの仮面』のグレートベイのステージ。空に浮かんだ、あの怖い月が、プレイをしている間にどんどん落ちてくるのだ。それで最後はどうなったかというと…それはまだ秘密。



グレートベイのステージでは、チンクルもアイテムキャラとして登場。彼らしい動きを見ているだけで笑えるよ(写真はN64版のチンクル)。あと、リーデッドも登場するぞ

ハミダシ質問箱

いつからGBアドバンスが普通に買えるようになりますか?(大阪府・おろろ~んさん)

今後はアメリカやヨーロッパへの出荷が本格化するので、しばらくは買いにくい状況が続くかもしれませんね(広報)

ハミダシ質問箱

任天堂のCMにイチロー選手は出ないの？（北海道・閃氷さん）

ムリでしょう。いま、イチロー選手はシーズン中でCM撮影をするどころではないでしょうし、商品があってのCMですからね（広報）

Question 14 ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン』について詳しく教えて！

埼玉県・タケスケさん

A これまでにない新しいゲームです。

プロデューサーの宮本が言ってましたけど、コンセプトは「アリの群れ」なんですね。宮本にとっても、かなり力の入っている作品なんですが、このソフトって口で説明するのが本当に難しいゲームなんです。「宇宙船が故障して、ある惑星に不時着した主人公が…」というような世界設定は説明できるんですが、それをお話したところで、『ピクミン』の本当の魅力は伝わらないと思うんですね。たくさんのピクミンがそれぞれ指示通りに動いたり、逆に動かなかったりするところは、これまでのゲームでは体験できなかったことですし、そのピクミンの動きを見ているだけでも、ゲームキューブの性能の高さをわかっていただけると思いますね。（広報）

☞『ピクミン』の印象は、ゲーム紹介のプレイリポート（63P）にも書いたので、それを読んでいただくとして…。でも、『ピクミン』のような不思議なゲームって、プレイをはじめる前からいろんな情報を入れるより、直接自分で触って、そこで魅力を感じるようにしたほうがいいと思うのだ。あの宮本さんが「面白い」って言ってるんだから、面白さは保証つきだしね。



プレイをはじめると、ずっとやりつづけたくなる『ピクミン』。そのあたり、『どうぶつの森』に通じるものがあるのだ

Question 15 ニンテンドーゲームキューブ

『スーパーマリオ128』はどうなりましたか？

石川県・反乱軍マリオさん

A あれ、ギャグなんですけど…。

『スーパーマリオ128』って、ゲームキューブの能力をみなさんに知っていただくためのデモンストレーションのソフトだったんです。128人のマリオを同時に動かすなんてことは、N64でもできなかったわけですからね。それに、「ニンテンドウ64の後継機はニンテンドウ128になるの」なんて皮肉を言われたこともあったので、それを逆手にとったんだと思いますね。でも、ちょっと前に宮本は「『スーパーマリオ128』をせっかく作ったんだから、おまけソフトにしたら面白いかも」と言ってましたね。まあ、それもギャグかもしれませんが（笑）。（広報）

☞『スーパーマリオ128』では、マリオが箱を運ぶシーンもあった。その感覚は、いろんなアイテムを運ぶピクミンにも生かされているのかも。でも欲しいなあ、おまけ。



『スーパーマリオ128』がゲームキューブに同梱されるとウレシイかも。あと『ルイージマンション』のおまけで入ってるとか

Question 16 ニンテンドーゲームキューブ

ルイージが主役のゲームのジャンルを教えて！

愛知県・マリオのパートナーさん

A 『ルイージマンション』ですね。

とは言っても、アメリカで発表されたタイトルなので、日本ではどんな名称になるか、まだ決まっていないんです。だからジャンルの話になると難しいですね。大きく言えばアクションゲームですが、そう言い切ってしまうとつまんないですよね（笑）。「お化け退治ゲーム」って言うのもなんか変ですし（笑）。任天堂の最近のゲームってジャンルで括るのがけっこう難しくなってきてるんですね。『ピクミン』なんて、「ピクミンというゲーム」としか言えないですし、今後は任天堂が作るゲームはますますジャンル不明のゲームになっていくと思います。これまでにないゲームを積極的に作っていこうとしているわけですから、結果的にこれまでのジャンルに入らないゲームが増えてくるのは当然でしょうね。（広報）

☞光と陰の演出が、とにかくスゴイ『ルイージマンション』。あと、ルイージの臆病な仕草や表情を見ているだけでも楽しいゲームなのだ。



E3では、お化けを吸い込むだけだったけど、「実は序盤の話にすぎない」というウワサもあるのだ。続報に期待

Question 17 ニンテンドーゲームキューブ

Xboxに対抗意識みたいなものはありますか？

長野県・マリオ・タロンさん

A そのような意識はありません。

任天堂としては、ソフトの違いを見ていただくことで、その差は自ずと明らかになりますから、対抗意識をむき出しにして、何かを語る必要はないし、意味もないと思っているんですね。でも、ここでハッキリ言っておきたいのは、ゲーム機の設計思想に関しても「ゲームキューブのほうがXboxよりも優れている」という点です。ゲームを動かすことに必要な性能に関して、ゲームキューブは他のハードより優れたマシンなんです。ゲームキューブは「究極のゲーム機である」と、自信を持って言うことができるんですね。（広報）

☞たとえて言うと、昔のアメ車と日本車の違いみたいみたいなもの？（笑）。昔のアメ車って、エンジンはパワフルだけど燃費が悪い上に、故障も多かったりしたでしょ。対する日本車はバランスよく作られていて、小回りもきいてスピーディ。僕らがゲーム機に求めているのは、日本車にあるようなバランスの良さと、優れたソフトを快適に遊べる環境だと思うんだよね。

Question 18 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスはツインCPUですか？

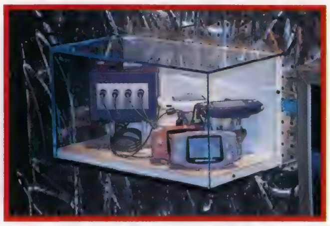
千葉県・2Dライクさん

A その言い方は変ですよね（笑）。

GBアドバンスには専用ソフトと、従来のゲームボーイソフトを動かすためのCPUを2つ搭

載しています。ただ、並行して動かしているわけでなく、差し込んだソフトによって、対応するCPUが動くようになっているわけです。ツインCPUという言い方をすると、両方動いているように思われるので、正しい表現ではないと思いますね。(広報)

ツインCPUという用語で思い出すのがセガサターン。32ビットのCPUを2つ搭載していたので、確か「64ビットマシン」と言ってたような。その言い方をマネすると、8ビットと32ビットのCPUを搭載したGBアドバンスは「40ビットマシン」とも呼べるのかな？



GBアドバンスがゲームキューブにつながるとどんな遊びができるのか。早く体験したいです

Question 19 ニンテンドウ64

『どうぶつの森』の売れ行きはどうですか？

岡山県・KAZATOさん

A かなりいいですね。

消化率という言葉があって、出荷した本数のなかで、どのくらいが売れているかを示す数字なんですが、『どうぶつの森』の場合、この消化率がとても高いんです。ユーザー層を調べると、女性ユーザーが若干多く、年齢層も広いようですね。それに、企画部のなかでも流行ってまして、「SPA!」のような一般誌からも「周りで流行っているので、ぜひ取材したい」という話も来たりしているくらいなんです。このソフトは、口コミで広がってきている印象がありまして、今後も動きを見守っていきたいと思っています。(広報)

E3では、ゲームキューブ向けにビデオ出展されていた『どうぶつの森』。ただ、それがN64版をキューブに移植して、アメリカだけの限定発売になるのか、それとも『どうぶつの森』の新作をキューブで出すのかは不明。日本のユーザーとしては、家具がいっぱいに増えて、家もどんどん増築ができるような新作を作ってほしいんだけど…。。



手塚プロデューサーによると、E3会場のビデオで流していたのは、N64版の映像なんだとか。つまり、参考出展ということなんですね

Question 20 ファミリーコンピュータ

ファミコンがまた売れ出しているって本当？

兵庫県・N-FIELDさん

A 新聞でも紹介されたようですね。

最初のファミコンは1983年に発売しまして、93年に「AVファミコン」(6800円)として、再び発売したのですが、いまでも月あたり5000台、年間を通じて5万台くらいがコンスタントに売れ続けているんです。だから、最近急に売れ出したというわけではないんですね。ただ、お店のほうではファミコンの売り場スペースを復活させるところが増えてきているという話です。やっぱり最近のゲームって、複雑なものが多いですし、ファミコンで育った人たちが親になって、子供と一緒に楽しむ家庭が増えたからじゃないでしょうか。(広報)

ファミコンは18年前のマシンだから、ソフトのほうは、いま作ろうとしても、チップが調達できないんだとか。だから、ハードは実際に造られているんだけど、ソフトのほうは中古市場ということなんでしょう。



1983年の発売以来、国内での出荷数は1920万台のファミコン（写真はAVファミコン）

Question 21 そんなこたぁないでしょう

本郷さんが任天堂を辞めたって本当？

茨城県・ブッシグラフさん

A 本当です。

人はどこで働くのも自由ですし、任天堂を辞めて、他社に行くというのも本人が望んでしたことなんです。(広報)

最近、ニンドリを読みはじめた読者のために説明をしておくと、本郷さんというのはニンドリが64ドリームと名乗っていた時代に、48回にわたって、この質問箱の回答者として登場してもらっていた人なのだ。広報の仕事からソフト品質管理部に異動したため、2000年9月号を最後に本誌に登場する機会はなかったんだけど…。すでにインターネットで知ってる人も多いようだけど、本郷さんが任天堂を退社したのは、この春のこと。ま、本郷さんがいなくなったことは残念だけど、任天堂には技術者だけでなく、優秀な広報マンもいっぱい揃ってるからね。



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ☎03(3230)0675

任天堂の似顔絵箱



今年のE3の主役の1人、スマブラDXを開発中の桜井さんの似顔絵（大阪府・桃姫ゆりさんの作品）。そっくりだよね～

ハミダシ質問箱 任天堂本社のそばにはどんな名所、旧跡があるのですか？（千葉県・ホリー・バーンズさん）

ないですねえ。旧本社には東福寺とかありましたけど。もしかしたら京都駅がいちばん近いかも（笑）。（広報）

Nintendo DREAM Monthly News 毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

TOP NEWS

E3で高い評価を得たゲームキューブ価格は25000円に決定!!

本体は25000円。ソフトは6800円



E3では多くの人が、任天堂の力強さを実感。キューブが出展される8月のスペースワールドが楽しみ

当初5月24日の決算発表の場で表明する予定だった、ニンテンドーゲームキューブの価格が22日明らかになった。任天堂の山内社長は、「E3でゲームキューブが評価されなかったら発売棚上げもありうる」と語っていただけに、その成り行きが大いに注目されていたが、E3で高評価を得たとして、正式に発売価格を決定したのだ。そこで明らかになった価格は本体が25000円、ソフトは6800円。PS2やXboxと比べると1万円以上安い価格となり、販売面でも大いに期待できそうだ。山内社長はかねてから、「ゲームで遊ぶ人は、ゲーム機本体を遊ぶわけではない。遊ぶのはソフトであって、ゲーム機はソフトを遊ぶためにしかたなく買う。だから極力安く提供したい」とも語っていた。25000円という価格は、まさにこの発言を実行したものと言えそうだ。また、E3ではゲームキューブソフトも遊べる松下製DVD/CDプレイヤーも初お目見え。こちらも価格等の詳細がわかりしだい本誌で紹介するぞ。



重厚感あふれる松下製プレイヤー。キューブディスクはもちろん、DVD、音楽CD、ビデオCDにも対応予定



各種ゲーム機を並べるとこんな感じ

ニュース　メリルリンチが試算と予測 ゲームキューブの原価は22350円？

ゲームキューブの情報満載のサイト、GAMUCUBE INSIDE（www.gc-inside.com/）の6月6日のニュースで、メリルリンチがゲームキューブの原価を試算したと報じているぞ（元ネタはGAMING AGE。cgi.gaming-age.com/）。このニュースによれば、メリルリンチはキューブの出荷台数についても2003年3月期には国内250万、米国500万、欧州280万台を達成し、2005年3月までに3480万台を出荷するだろうと予想している。また、ゲームキューブの原価は22350円と試算（内訳は下記とおり）。卸値を20000円として、1台あたり2350円の赤字になるとも予測した。ただ、あくまで試算だから、参考程度に考えたほうが良さそうだ。

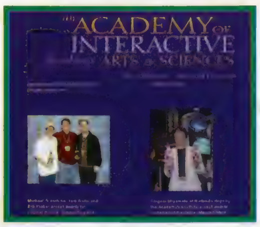
Gekko MPU	4000円
Flipper DRAM	6000円
DRAM A-メモリ	350円
DVDドライブ	4000円
コントローラ、ACアダプタなど	6000円

ニュース　今年のAIASの表彰式で『ムジュラの仮面』が2冠獲得

優秀なゲーム作品を表彰する、The Academy of Interactive Arts & Sciencesが今年も開催された。実は、例年E3期間中に会場近くのホールで表彰式が行われていたのだが、今回はE3にさきがけて授賞式を開催。簡単な授与式のみをE3で行うという形式だったようで、残念ながら授与式には立ち会えなかった。直接コメントはもらえなかったけど、受賞されたみなさん、おめでとうございます。

●任天堂関連の受賞作品●

○アクション/アドベンチャー部門
ゼルダの伝説ムジュラの仮面
○ファミリー部門
マリオテニス64
○ゲームデザイン部門
ゼルダの伝説ムジュラの仮面



トロフィーを持つ宮本さんもうれしそうだ（写真右）。（www.interactive.org/academy/academy.html）

●はみだしNEWS● ゲームキューブディスクとSDメモリカードを連携した新しいゲームソフトや、データ配信サービスに関して、任天堂と松下との間で検討中とのこと。内容の一部は質問箱で紹介しているぞ。

ニュース セガがコンテンツ戦略発表会で「3つの世界一」を目指すと明言

DC本体の製造を中止し、マルチプラットフォーム戦略を展開中のセガは、6月5日、本社会議室でコンテンツ戦略発表会を開催した。壇上にあがった香山氏は、「コンシューマー」「アミューズメント」「ネットワーク」の3つの部門で世界一を目指すと宣言。新生セガの再生が順調であることを強調していた。また、今回の発表会で、注目すべきは、マルチプラットフォーム戦略に続く、セガのオープンデバイス戦略への展開だ。具体的にはDC版、PS2版で発売される『ぐるぐる温泉2』のユーザーがネットワークを通じて同じゲームを楽しめるという構想だ。SCEに続き任天堂やマイクロソフトとも交渉中とのことなので、近い将来、ゲームキューブのユーザーと、DCやPS2のユーザーがネットを通じて一緒にゲームができるようになるかもしれないぞ。



セガの将来について語る、共同最高執行責任者の香山哲氏。マリーガルの仕組みを作り上げたのも彼だ

イベント コナミ・タカラの新製品合同発表会が開催されたぞ

6月7・8日の両日、東京国際フォーラムで開催された、2001コナミ・タカラ新製品合同発表会に行ってきたぞ。この発表会はマスコミや流通、小売関係者のための発表会で、一般の人は入場できないので、簡単にレポートしておこう。会場には夏から年末にかけて発売予定の、おもちゃやグッズが出展されていてとってもにぎやか。最新のハイテクを使った商品から、おなじみのおもちゃまで、いろんな商品が展示されていたぞ。期待できそうな商品を、紹介してみたけど、読者のみんなが欲しいものはあるかな？



今回注目の商品が赤外線コントローラで遊ぶ「DigiQ（デジキュー）」だ。4800円で10月発売予定



改造できる新型メンコ「BANG（バング）」も期待の商品だ。すぐに遊べるスターターセットは980円で7月発売



ロボット関連の商品も多かった今回の発表会。印象に残ったのは、ビールも注いでくれるドリームフォース



人気絶頂のベイブレードの新製品も登場。全国規模で開催される大会も楽しみだね

イベント 「東京ゲームショウ2001秋」の開催日が10月12～14日に決定

今回で11回目を迎える「東京ゲームショウ2001秋」の開催日が決定したぞ。開催日は10月12日（金）から14日（日）までの3日間。開催時間は12日のみ10時～18時で13・14日の2日間は10時～17時となっている。なお12日は一般公開は13時からとなっているので注意が必要だぞ。会場は前回と同じ幕張メッセでの開催だ。

今月のニンテンドウパワー

7月1日書き換え開始のソフトはこの3本。新作の『ぐるぐるぐるぐる』はへんてこで愉快な生物「ぐるぐる」と会話して仲良くなっていくアドベンチャーゲーム。『波乗り野郎!』はGB初のサーフィンゲームだ。ミニゲームも楽しいぞ。

ソフト名	メーカー	ジャンル	書き換え価格	Fブロック	Bブロック
こぐるぐるぐる ～ぐるぐるとなかよし～	スティング	ETC	1000円	8	4
がんばれゴエモン ～星空士ダイナマイッツあらわる!!～	コナミ	ACT	1000円	8	1
波乗り野郎!	ナツメ	SPT	1000円	8	1

ニュース 第14回ワールドホビーフェアが開催 6月23・24日は幕張メッセに集まれ!!

6月23・24日の両日、幕張メッセで第14回ワールドホビーフェアが開催されるぞ。任天堂はもちろん、参加各社もいろんなイベントを企画しているようだ。例えばセガブースでは、ソニック生誕10周年を記念して全国縦断中のソニックのプロデューサーの中裕司さんらが登場（24日15時予定）。カプコンは、GBアドバンスソフト『ロックマンエグゼ2』に関する発表も予定している（23日10時予定）。見所の多いイベントになりそうだね。

イベント F-ZEROタイムアタックコンテスト終了 ドリームチームも大健闘!!

3つの編集部と任天堂がチームに分かれて競ったF-ZEROタイムアタック大会が無事終了。6位までが23秒台という非常にハイレベルな戦いだった。大会を制したのは、1分23秒14の驚異的なタイムをたたき出したチームマリオのNAZOYOSIさん。ドリームチームでは1分24秒96で22位に入ったTAKA007さんがトップだった。残念ながら20位以内の入賞はならなかったけど、22位のTAKA007さんと100分の3秒差で23位のMASARUさんには、ドリームロゴ入り特製腕時計を贈るぞ。また、ドリームチームに参加してくれた人全員に、感謝の気持ちを込めて、ドリーム特製きんちゃくと順位表を贈ることに決定。楽しみに待っててね。なおランキングはホームページでも公開しているぞ。

総合ランキング上位20名

順位	ペンネーム	タイム
1位	NAZOYOSI	1'23"14
2位	HOS	1'23"39
3位	WAT	1'23"66
4位	SOGABE	1'23"68
5位	AIR	1'23"90
6位	ARYUZE	1'24"08
7位	SINYA	1'24"30
8位	RANKORO	1'24"41
9位	FLY	1'24"49
10位	HE-8	1'24"56
11位	FUJITA	1'24"56
12位	NA JAPAN	1'24"58
13位	SILENCE	1'24"60
14位	W.OABE	1'24"66
15位	WATTO	1'24"70
16位	MASAKI	1'24"79
17位	FFF	1'24"81
18位	XWSQP	1'24"85
19位	HEXA	1'24"90
20位	RYO	1'24"94

ドリームチームランキング上位20名

順位	ペンネーム	タイム
22位	TAKA007	1'24"96
23位	MASARU	1'24"99
43位	TOMOYUKI	1'25"58
46位	HIROYUKI	1'25"70
53位	KAICAI	1'25"88
65位	TAKUYA	1'26"09
77位	E.SHIGE	1'26"35
92位	T.S	1'26"57
93位	KYOHEI	1'26"61
123位	CLOWREEO	1'26"96
125位	TAKUYA	1'26"98
133位	GAIAN	1'27"17
135位	K.T	1'27"21
144位	RYO	1'27"32
146位	O.TATSUO	1'27"33
148位	OKUBO	1'27"35
154位	YOSIKAZU	1'27"45
174位	YOSINOBU	1'27"67
181位	HIDE	1'27"73
182位	KOHEI	1'27"73

●はみだしNEWS● エフゼロタイムアタック大会の参加者は全部で1304名。うちドリームチーム参加者は95名でした。ドリームチームに参加してくれたみなさん、お疲れさまでした。そして、ありがとうございました。

●はみだしNEWS● ニンドリのE3取材チームが、会場でお会いした桜井さん。自分が作ったゲームが形になり、みんなが盛り上がって入る様子を見てうれしそうだったぞ。

新製品

夏の映画公開直前!! ポケモンキッズも最新作が登場

新ポケモンキッズシリーズII PART5

バンダイ/7月上旬発売/100円/ラムネ菓子付き



今回のパッケージにはルギアが登場なのだ



人気のキッズ最新作14種。左上からグランブル、マグカルゴ、キングドラ、バクフーン、バンギラス、ネイティオ、ベイリーフ、ヒメグマ、ルギア、マリルリ、ノコッチ、フォレトス、ムチュール、ランターン

新ポケモンでキャッチ

バンダイ/6月下旬発売/300円/清涼菓子入り



「ポケモンでキャッチ」シリーズの最新作は、この夏の映画で活躍予定のセレビィをはじめ5種類がラインナップ

ポケモンタブレット

バンダイ/6月下旬発売/100円/清涼菓子入り



「ポケモンでキャッチ」の詰替用のタブレットだ。うめ、ブルーベリー、はちみつレモンの3種類の味があるよ

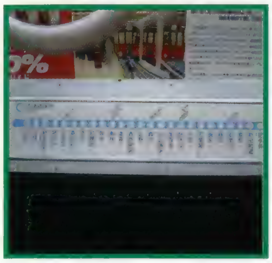
CM

期待のGBアドバンスソフト『オウガ外伝』のCM撮影をレポート

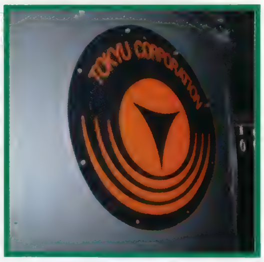
6月21日に発売されたばりの、期待のソフト『タクティクスオウガ外伝』のCM撮影の模様を紹介するぞ。撮影されたのはGBアドバンスをプレイ中の青年と、両脇のビジネスマンとのやりとり。淡々とゲームを進める青年に、「キミは自分の人生もそんなカンタンに決めるのかね」との部長役のビジネスマンの問いかけに、電車のゆれで心ならずも決定ボタンを押してしまうというシーン。ゲーム同様、CMのできも抜群!! これは、期待できそうだね。



スタジオでの撮影だったけど、使用されたのは本物の車両を組み合わせて作ったセットなのだ



車内はこんな細かいところまで作り込んであるのだ。営団地下鉄東西線にそっくりだね



裏側にまわって東急電鉄のマークを発見。もともとは東急の田園都市線で使われていた車両のようだ



青年役はマクドナルド等のCMに主演した伊達直也さん。ビジネスマン役はBOSS電のCMでも活躍した並樹史郎さんだ

新製品

ポケモンセンターオリジナルデザインのGBアドバンス「セレビィグリーン」登場

2001年夏、劇場版ポケットモンスター「セレビィ 時を超えた遭遇」の公開を記念して、ポケモンセンターオリジナルデザインのGBアドバンス第2弾が登場するぞ。ボディーカラーは、今回の映画で大活躍するセレビィをイメージした「セレビィグリーン」だ。深い緑色で、見る角度によっては、光が反射してキラッと輝くのだ。この夏注目の商品の登場だね。なお、ポケモンセンターオンラインでは会員限定で(入会および年会費は無料)、7月2日から7月15日までの期間、オンライン予約を受け付けてくれるぞ。詳しくは下記のアドレスにアクセスしてみよう。

ポケモンセンターオンライン
http://www.pokemoncenter-online.com
商品の問い合わせ先
ポケモンセンタートーキョー 03-5200-0707
ポケモンセンターオーサカ 06-6373-8080



発売は7月20日を予定。価格は9800円だ。オンラインでの予約かポケセンでした手に入らないぞ

新製品

ドラゴンクエストのキャラクターがぬいぐるみキーチェーンで新登場!!

ドラゴンクエストグッズに新しい仲間が登場!! おなじみのスライムやメタルスライムに加えて、今回はドラゴンクエストモンスターズ2でおなじみの、ワルぼうやトロピカルスライムなども加わったぞ。どれもタオル地のかわいいキーチェーンマスコットだ。ゲームボーイに、携帯電話にと、いろんな所につけて楽しめそうだ。価格はそれぞれ500円で、絶賛発売中。



タオル地はとっても感触がいいので、おもわずプニプニしたくなるはずだぞ。上段左からスライム、ワルぼう、メタルスライム、下段左からトロピカルスライム、グランスライム、エンゼルスライム

ホームページ

ゲームキューブ版『スマブラ』情報満載 速報スマブラ拳!! は要チェック!!

E3で発表されたゲームキューブ期待のソフトといえば、『大乱闘スマッシュブラザーズDX(仮称)』。このソフトの開発を担当しているハル研の桜井さん自らがレポートしている、「速報スマブラ拳!!」のことは知っているかな? このページは、本人いわく、「ニンテンドーゲームキューブの新作、『大乱闘スマッシュブラザーズDX』の最新映像と情報を開発現場から、というよりまさに私の仕事机から直送するサービスページになる予定です」とのこと。本公開日は7月7日を予定しているようだが、すでに様々な情報がアップされているぞ。どんな情報が飛び出すのか、楽しみだね。



任天堂のホームページからはいれるぞ。
www.nintendo.co.jp



開発者である桜井さんが見て、聞いて、感じた生のE3レポートも読むことができるぞ

マリオクラブおすすめソフト 今月のおすすめソフトはこの4本!!

タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis　GBアドバンス　発売元:任天堂　ジャンル:SLG

『オウガバトル』シリーズのGBアドバンス版。基本的にSFCソフト『タクティクスオウガ』のシステムを採用している。HPやMPのほかにもキャラクターを構成する要素が多いうえ、地形や高度、天候などの戦闘にかかわる要素も多く、面白味がある。また、通信対戦や通信交換、ゲーム中に発見した「文献」内に示されている地域の探索が行える「QUEST MODE」や、戦闘により獲得できる「勲章」システムにより、ゲームの幅を広げている。豊富なストーリーや、時間の経過などによるフィールドの見た目の変化の多彩さ、SEによる演出効果の高さから、視聴覚的な印象も良く、対象層におすすめできる内容となっている。



今回の物語の舞台はローディス教国の辺境の地、オウィス島

森田将棋あどばんす　GBアドバンス　発売元:ハドソン　ジャンル:TAB

『森田将棋』のGBアドバンス版。COMとの対戦を行う「自由対局」や、一手ごとに制限時間が決められている「早指し戦」を行う「将棋道場」、「詰将棋」や「次の一手」といった問題が数多く用意されている「問題集」など、将棋ソフトとしての遊びの幅が広く、さらにモバイルアダプタGBを利用することで新たな「詰将棋」などの問題をダウンロードすることもできる。また、COMの思考を「中飛車」や「矢倉」などの9種類の「戦法指定」から選択できることから、プレイの幅も広がっている。COMの思考レベルを最高にしても、ほぼ1分以内に指してくることや、一手ごとにオートセーブされることから携帯ゲーム機用のソフトとして、遊びやすさに対する配慮もされており、対象層には満足できる内容と言える。



根強い人気をもつ『森田将棋』シリーズの最新作がアドバンスで登場だ

風のクロノア ～夢見る帝国～　GBアドバンス　発売元:ナムコ　ジャンル:ACT

人気のアクションゲームシリーズのGBアドバンス版。『クロノア』が冒険する帝国には5つの「ワールド」があり、また、各「ワールド」には8つの「ビジョン」(ステージ)が用意されている。「ビジョン」は、「パズルステージ」「アクションステージ」「ボスステージ」の3タイプがあり、特に「パズルステージ」はアクション性だけでなく、「風玉」によって敵やオブジェを捕まえ、投げることによって仕掛けを解いて行くといった思考性があり、ステージ構成は練り込まれている。キャラクターがコミカルに描かれていることや、演出が豊富であることから視覚的印象が良く、幅広い層におすすめできる内容であると言える。



パズル要素も豊富なアクションゲーム。ゴールまで進めるかな

つりいこっ!!　GBカラー　発売元:アスキー　ジャンル:RPG

釣りゲーム。登場するキャラクターや魚はコミカルに描かれており、また、ストーリー演出やキャスティング時の演出など、グラフィックによる演出が豊富で見た目の印象が良い。ゲーム内容については、リールを巻く際に指示された方向キーを入力することによって魚を釣り上げるといったリズムアクション的な要素を取り込んだ点に独自性がある。また、魚やルアーなどの図鑑を完成させる要素もある。釣りという題材を活かしつつ、操作、ゲーム内容ともに非常にシンプルであることや、コミカルな世界観から対象層がとっつきやすい内容となっており、満足できるものとなっている。



いろんな要素がいっぱいつまった、新しい感覚で遊べる釣りゲーム

編集部から一言

マリオクラブは任天堂の社内で組織されたチームで、任天堂のゲーム機で発売が予定されている全てのソフトの評価やバグのチェックを行っている。ここで高い評価を得たソフトは、任天堂から「マリオクラブおすすめソフト」として発表されるので、本誌ではソフト購入時の参考にしてもらおうと、ソフト情報を掲載しているぞ。今月号で紹介するおすすめソフトは全部で4本。うち3本はGBアドバンスソフトだ。6月号ではGBアドバンスのおすすめソフトが少ないのが気がかりと書いたけど、数だけでなく質の良いソフトもでそろってきたカンジだね。中でも6月21日発売の『オウガ外伝』が人気シリーズだけに期待大だ。

みすずのコスプレ道場

by 美鈴 秋　Vol.5～誘惑のマスターソード



みなさんも 買っとけ(笑)

みすずの写真館

都内の某遊園地で、エポナとたわむれているみすずリンクを発見! 完璧なリンクになるために、ナビィ(発光ギミック付き!)まで作ってしまうみすずさん。後はエポナさえいれば…ってことで、メリーゴーランドで記念写真です。



●はみだしNEWS● マンガでもわかるとおり、『どうぶつの森』に撤ハマリ中のみすずさん。ゲームに仕事に、と忙しい毎日を送りつつ、幕張メッセで開催の(6月23・24日)ワールドホビーフェアに出没か!?

新作ソフトダイジェスト
NEW SOFT DIGEST

GBアドバンス発売以降、しばらくタイトル数が少なかった、GBカラー用のソフトも、これから夏休みに向けて続々登場!!



N64 ダービースタリオン64

ジャンル SLG

メディアファクトリー　7月27日発売予定　価格:6800円

ロムカセットで快適プレイ!

お待ちかね『ダビスタ』の最新版が間もなく発売だ。ロード時間が発生しないロムカセットなので、快適に遊べそうなのも魅力のひとつ。今月は、コントローラパックを持ち寄って、最大4人までの同時プレイが楽しめる「ブリーダーズバトル」を中心に紹介しよう。



◆牧場やレースシーンなど、画面が3Dになったのも、この64版の大きな特徴だ

種牡馬は196頭+α

今回の『ダビスタ64』では、牧場で種付け可能な国内種牡馬は、全部で196頭登場する。その他にも、今までのシリーズ作と同様に、外国産リース種牡馬や持ち込み馬も用意されているようだ。



◆種牡馬リスト。一番上のサドラーズウェルズはリース種牡馬だ

新しい繁殖牝馬データも!

先月号では初登場の新種牡馬を紹介したけど、もちろん繁殖牝馬も新データが用意されている。実際の繁殖牝馬がモデルになっているケースが多いので、実在の競走馬の血統をゲームで再現するのも面白いぞ。



◆モデルはミルフォードミドリ。昨年の若葉S勝ち馬、クリノキングオーが代表産駒だ



◆ハウヤドゥーンという牝馬がモデル。丈夫な産駒を生みそうなイメージだ



◆シュガーダディガールという繁殖牝馬がモデル。ダートが得意な種牡馬と交配すると良さそうだ

最大4人で「ブリーダーズバトル」!

最大4人のプレイヤーが、牧場データをセーブしたコントローラパックを持ち寄って、同時にゲームを進めていくモードだ。セリ市の参加や牧場での生産など、このモードは通常の1人プレイ時と同じ行動ができる。プレイする期間や目標は全くの自由。例えば、各自がデビュー前の2歳馬を1頭ずつ持ち寄り、思い思いに調教を重ねながらレースで競い合い、3冠レースの制覇を目指して戦っていくという楽しみ方もできるぞ。



◆ブリーダーズバトルのエントリー画面



◆もちろん4人が所有馬を同じレースに出走させることも可能



◆調教などの行動は交互に行われ、このカレンダー画面で交代する



◆各プレイヤーの馬には、馬番が表示されるので判別しやすい



◆セリ市にも4人で参加できる。競り合いが熱くなりそうだ



◆白熱のゴールシーン。ブリーダーズバトルでの勝利の喜びは格別だ



  ※画面は開発中のものです。※記事中のモデル繁殖牝馬紹介は、全て編集部の調査によるものです

GBアドバンス　キッドクラウンのクレイジーチェイス（仮）

ジャンル ACT
ケムコ　9月発売予定　価格：4980円（予価）

GBアドバンス初のななめスクロールゲーム

キッドクラウンを操作して坂を下っていく、ななめスクロールのアドベンチャーアクションゲーム。ステージ途中のくす玉の中にある4種類のトランプアイテムを全て集めて、ロケットの所までたどり着けばステージクリアだ。スピードとテクニックが重要だぞ。



◆坂をななめ下へどんどんすすんでいくのだ



◆キッドクラウンは表情豊かに描かれているぞ



◆バラエティに富んだステージは全部で16種類



◆すでに3種類のトランプアイテムをゲットしたぞ

GBアドバンス　ファランクス

ジャンル SHT
ケムコ　9月発売予定　価格：4980円（予価）

名作シューティングがGBアドバンスで復活

SFCでも人気の高かった横スクロールの名作シューティングゲームがGBアドバンスでも遊べる。さすがと思わせる、綺麗な画面はもちろんのこと、オプションアイテムや体力ゲージも改良され、初心者から上級者まで楽しく遊べるように、パワーアップされているぞ。



◆なつかしい横スクロールのシューティングだ



◆パワーアップアイテムで攻撃力アップだ



◆GBアドバンスならではの綺麗なグラフィック



◆各ステージに中ボス、大ボスが待ち受ける

GBカラー専用　バッドばつ丸ロボバトル

ジャンル TAB
イマジニア/サンリオ　8月10日発売予定　価格：4500円

人気キャラ「ばつ丸」がGBカラーに登場!!

4月1日にハワイで生まれたひと味違う人気キャラ「ばつ丸」。そんな彼がGBカラーで大活躍するゲームが発売されるぞ。このゲーム、基本はすごろく。サイコロを振ってコマを進め、面ごとに出される条件をクリアしていくのだ。条件をクリアすると、マップのボスロボットが登場。ボスを倒せばマップクリアだ!!


◆ゲームの中にはミニゲームの要素もあるんだ。クリアすれば、いつでも遊べるようになるぞ



◆サイコロを振ってGO!! 1方向へ進むすごろくと4方向へ進むすごろくの2種類あるのだ



◆行く手をさえぎる敵ロボットも登場する。バトルに勝てば、経験値や武器・防具がもらえる



◆100メートル走や、スロットマシン、射的ゲームなどいろんなおまけ要素も満載だ

GBカラー専用　激走!ダンガンレーサー 音速バスターDANGUN弾

ジャンル SLG
イマジニア　今秋発売予定　価格：4800円

「ダンガンレーサー」がGBカラーでも遊べる!!

「ミニ四駆」の後継ホビーとして登場し、全国でヒートアップ中の「ダンガンレーサー」がGBカラーで登場する。ゲームは「ダンガンレーサー」を題材とした人気マンガ、「音速バスターDANGUN弾」の世界の中で進行。マンガでおなじみのキャラクター達も登場するぞ。君も主人公、隼音弾のように、最速ダンガンレーサーを目指せ!!



◆弾の駆る「フラッシュトリガー」をはじめ各マシンは忠実に再現。ニューマシンは登場するのか?



◆マッハステーションでは、マシンやパーツを購入。レースに応じてマシンをカスタマイズしよう



◆セッティングしたマシンをレースで走らせよう! 様々なアングルで展開するレースは迫力満点



◆レース中はマシンの状態をチェックしつつ的確な指示をだそう。むろん、必殺技スキルも使えるぞ

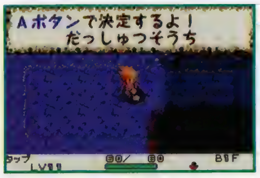
GBアドバンス ドカポンQ モンスターハンター！

ジャンル RPG

アスミック・エース エンタテインメント　8月3日予定　価格：4800円

ボードゲームちっくなRPG!?

ダンジョン探索が仕事の「冒険屋」を目指す少年・タップが主人公のRPG。冒険屋協会から依頼される仕事をこなしながらストーリーを進めていくのだ。でもダンジョンは入るたびに形が変わるし、アイテムを拾っても種類をルーレットで選ばなきゃいけないし、バトルもランダムな要素が満載で、ちょっとボードゲームみたいかも!?



◆仕事を完了させるためには、ダンジョンをず〜っと奥まで探索しなければならない



◆敵と出会ったら戦闘開始！ 攻撃するときも防御するときも、技を選ぶのだ

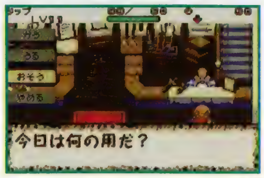
ジャンケンバトルの法則

基本技・グー・チョキ・パーの4つから選んで戦う。例えば攻撃側がグー、防御側がパーだった場合、防御側の勝ちなのでノーダメージ、プラス防御側の技が決まるのだ。基本技以外の3つは、武器や盾がレベルアップするごとにいろんな技へ変更できるぞ。



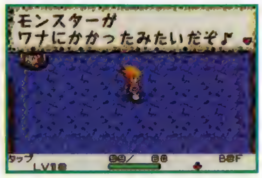
ドカポン風なノリは今回も健在

『ドカポン』といえば、友情もぶち壊すようなノリが評判だったけど、今回は店を襲撃してアイテムを奪ったり、ぶっ飛んだ仕掛けがたくさん用意されているよ。さらに今回から加わった要素として、モンスターを捕まえて自分の子分にすることができるようになったのだ。



◆さりげなく「おそう」なんて項目が…。店主にジャンケンで勝てばアイテムが手に入る





◆ダンジョン内に仕掛けたワナにモンスターがかかったら、そいつを倒して子分にしちゃえ！

通信ケーブルで対戦も可能

カセット2本と通信ケーブルがあれば、自分の育てたプレイヤー同士で戦うことができる。勝負の後、負けた方の武器や盾は勝った方に取られてしまうのだ。やっぱり今回も友情破壊ゲームなのか!?



◆バラエティに富んだステージは全部で16種類

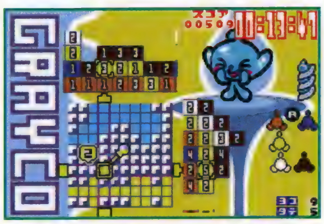
GBアドバンス ハテナサテナ

ジャンル PUZ

ハドソン　夏発売予定　価格：5200円（予価）

かわいいキャラのお手軽パズル

テレビ番組やグッズのデザインで活躍中の田中秀幸氏が、今度はゲーム発のキャラクターをデザイン！ このゲームはカラボルールを採用した新しいタイプのロジックパズル。タテ・ヨコヒント、カラーヒントの3つを使って、正しい色でマスを塗れば隠された絵が完成するよ。パズルを解けばストーリーが進んでいろんなキャラが登場することも。



◆タテヨコのヒントで色を塗る場所とその色を推理しよう。そのまわりに同じ色がいくつあるかもわかるよ



◆パズルをクリアするたびにお話が進む。最初に選んだキャラによって違う話が展開されるよ



◆登場するキャラのほんの一部。グッズもいろいろ発売する予定なんだって

GBカラー専用 バグサイトα　バグサイトβ

ジャンル RPG

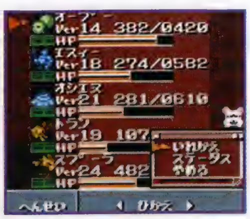
スマイルソフト　秋発売予定　価格：各4500円

ネット世界に平和を取り戻せ！

ゲームの主人公は、パソコンを始めたばかりの大地という少年。1体のバグと出会ったことをきっかけに、バグを操る優秀なハッカーたちの集団「ガーディアン」に参加することになった。ウイルスに感染して凶悪化したバグを、ワクチンを使って正常に戻そう。そして、謎の集団の手によって混乱したネット世界に、平和を取り戻すのだ！



◆戦闘は、味方のバグと、凶悪化したバグとで行われる。最大3対3で戦える



◆戦闘シーンで遭遇したバグからウイルスの除去に成功すれば、仲間にすることが出来るのだ



◆主人公の大地。ネット世界で知り合ったバグとともに、平和を取り戻す冒険に出る

GBアドバンス 優駿ラプソディー♪
ジャンル RPG
カプコン 6月29日発売予定 価格：4800円

ドラマチックなジョッキー人生

愛馬を調教し、ジョッキーとして騎乗して勝利をめざすという、従来の競馬ゲームとはひと味違うRPG。実際の競馬界でも起こりそうなシナリオがてんこ盛りで、ドラマ性も高いので、競馬好きにはたまらないかも。友達とのミニゲーム対戦もできるぞ。



◆三冠馬としての能力を秘めた馬の主戦ジョッキーとなるために、ライバルとのかけひきが!!



◆プレイヤーが騎乗予定だった馬が突然キャンセルに! どうやら原因はごますりジョッキーらしい…



◆サラブレッドの写真ばかりを撮っているフリーカメラマン、みさきから様々な問いかけが…



◆プレイヤーの名シーンを記録してくれる「想い出アルバム」にはこんなシーンまで残っているのだ

GBアドバンス ロックマンエグゼ2
ジャンル RPG
カプコン 発売日未定 価格：未定

早くも続編が始動!!

主人公の光 熱斗と電脳世界で活躍するネットナビのロックマンが大活躍する『エグゼ』に、早くも続編が登場だ!! 今のところ詳しいことは何もわかっていないが、「スタイルチェンジ」なる新システムを導入したり、『ロックマン&フォルテ』のフォルテも登場するらしいぞ!



GBカラー専用 ロックマンX2 ソウルイレイザー
ジャンル ACT
カプコン 7月19日発売 価格：3800円

恐るべきチップ、DNAソウルを回収せよ!

とある孤島で、リプレロイド達の行動プログラムが突如抹消されるという「イレイズ」が発生した。何者かが、過去のイレギュラーを含めたリプレロイドのDNAデータを吸いだし、再生できるチップ「DNAソウル「を作り出したようだ…。孤島で発生したイレギュラーを処分し、DNAソウルを回収せよとの指令が下った!



◆モードセレクト画面。ダブルヒーローシステムで、エックスミッションとゼロミッションを遊べる


◆エックスミッションの電気水ステージ。壁蹴りで水道を上りながら頭上の敵の攻撃に注意だ


◆ゼロミッションの空中戦艦ステージ。飛んでくる的をゼットセイバーで攻撃するのだ!!



GBカラー専用 ガイアマスターDUEL カードアタッカーズ
ジャンル TAB
カプコン 6月29日発売 価格：4300円

戦略的な駆け引きが楽しい!

サイコロの目に沿ってコマを進め、土地を買ったりカードバトルをしながら、資産を増やしていき、最後に最も資産の多い人が勝ちというルール。自分の土地に他人が止まると通行税を取ることができるので、より多くの土地をゲットするためにカードバトルを挑んだり、土地に様々な建物を建てるなど、戦略的な要素もあるぞ。



◆止まったマスの土地を買い、そこに様々な建物を建てていく。特定のマスに止まればバトルができる



◆土地をめぐってのカードバトル。戦略、そして運にも左右されるという手に汗握る勝負なのだ



◆ストーリーモードをプレイすることで資金が貯まり、別のモードでカードを買うこともできるぞ


◆バトル用のカードでデッキを組むこともできる。カードは、使うたびに経験値が貯まり成長するぞ

GBアドバンス　メダロット・ナビ　カブトバージョン　クワガタバージョン
ジャンル RPG
イマジニア　夏発売予定　価格：未定

基本戦闘システム紹介!

今回の『メダロット・ナビ』では、シミュレーションゲーム風の、9×9マスのフィールドで戦闘が行われる。パーツを組み替えてメダロットを強化し、メダチェンジ（変形）やメダフォース（必殺技）を駆使しながら、相手のリーダー機を倒そう。バトルには最大5体まで参加可能になり、より戦略が重要になっているぞ。


→戦闘画面。最大5対5でバトルが行われるぞ


→移動可能範囲や攻撃範囲が表示されて分かりやすい


←パーツを組み替えて、最強のメダロットを作ろう!


←どのパーツを使って攻撃するかも重要なのだ

GBカラー専用　真・女神転生デビルチルドレン　白の書
ジャンル RPG
アトラス　7月27日発売予定　価格：4500円

『白の書』の新要素を紹介

今回の『白の書』は、前作の『赤の書』『黒の書』とは違う、オリジナルストーリーが用意されている。他にも、数々の新要素が加えられているので、その一部を紹介しよう。


→様々なパートナーの力を借りて、困難な地点を乗り越える、「パートナーチェンジシステム」


←『赤の書』『黒の書』の主人公だった、セツナとミライが、ストーリー中に登場する


←デビルを仲魔にするための交渉シーンでは、会話の途中に選択肢が登場し、より楽しくなった


→一つの町に合体施設が2つ並び、赤の書方式・黒の書方式、両方の合体が可能になっている


→デビライザーに「パワーユニット」という新機能が追加され、戦闘補助などの効果を発揮する

GBカラー専用　真・女神転生トレーディングカード　カードサマナー
ジャンル TAB
エンターブレイン　7月27日発売予定　価格：5200円

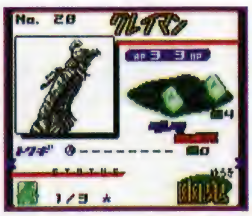
敷居は低いが本格派!

「真・女神転生トレーディングカード」を、より遊びやすくアレンジしたカードゲームだ。RPG形式のシナリオを進めてゲームのクリアを目指すだけでなく、友達との対戦プレイやカード交換も楽しめるぞ。ルールは、ゲームストーリーを進めていくうちに理解できるような作りになっているので、カードゲームの初心者でも安心!


←ゲームの序盤は、カードバトルのルールを教わりながら、シナリオが進行する


←カードは450種類以上とタップリ登場する。カードのコンプリートを目指すのも面白いぞ


→ゲームには20人以上のサマナーが登場し、主人公を待ち受ける

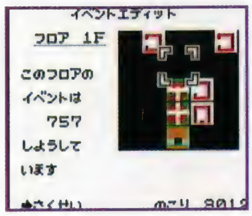

→カードバトルは、相手サマナーの体力を先にゼロにした方が勝ちというルールだ

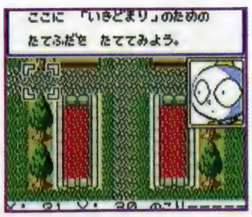
GBカラー専用　うちゅう人田中太郎でRPGツクールGB2
ジャンル RPG
エンターブレイン　7月20日発売予定　価格：5200円

目指せゲームクリエイター!

『うちゅう人田中太郎』のキャラが登場する、GB用RPG作成ツール第2弾だ。未完成のサンプルゲームを進めながら、ゲームの作成方法を覚えていく「チュートリアルモード」が収録されているので、初心者でも安心だ。制作の参考になるサンプルゲームは2本収録されているぞ。また、通信ケーブルで、作成したゲームデータの交換も可能だ。


←メインメニュー画面。データは別売の「ターボファイルGB」にも保存可能だ


←マップやイベントから人々のセリフなど、細かい所まで作り込めるぞ


→「チュートリアルモード」では、田中太郎がゲームの操作や作成方法を教えてくれる


→サンプルソフトは、この「おさとうクエスト」と、「MONSTERスク〜ル」の2本だ

GBカラー専用 Jリーグエキサイトステージタクティクス

ジャンル SLG
エポック社 7月20日発売予定 価格：4300円

チームを強化してJ1制覇を目指せ!

J1・J2の中から好きなチームを選んで、チームを強化しながらJ1優勝を目指す、本格派シミュレーションだ。練習モードで選手の能力を上げ、試合中は選手に指示を出し、勝利を重ねていくのだ。登録されている選手のデータは、全て2001年開幕時のもので、もちろん実名で登場するぞ。育てたチーム同士で、通信対戦も楽しめる。


◆チーム選択画面。日本代表や海外チームなど、合計53チームが登場する



◆ポジションに必要な能力を練習でアップさせ、チームの総合力を上げていこう


◆モンタージュ機能を使って、オリジナル選手も作れる。入団テストがあるらしいぞ

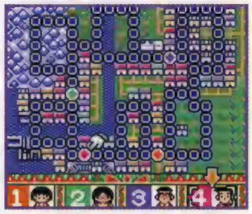

◆試合シーン。勝利を重ねると観客動員数が増えて、スタジアムを拡大できる

GBカラー専用 ちびまる子ちゃん（仮）

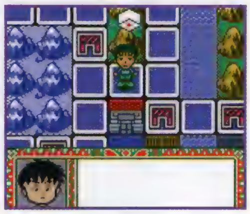
ジャンル ETC
エポック社 夏発売予定 価格：4300円

想い出の品を集めるボードゲーム

まる子たちが住む、清水の町が舞台のボードゲームだ。原作漫画に登場した、さまざまなエピソードを楽しみながら、想い出の品物を集めよう。手に入れた品物は、各プレイヤーについている鑑定員の価値観によってポイントが算出される。その合計が、一番多い人が優勝というルールだ。集めた品物の数を競うモードもあるぞ。


◆マップ全景。清水の町が舞台となっている。もちろん、おなじみのキャラも総出演


◆想い出の品の1つ「こうきゅうチョコ」。鑑定人によって、品物のポイントは変化する


◆サイコロを振ってコマを進めるという、誰もが気軽に楽しめるシステムだ

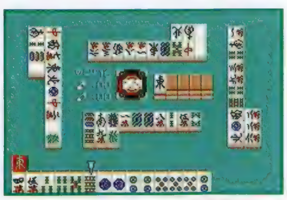

◆ミニゲームもあるぞ。これは「まるちゃん南の島に行くの巻」をイメージしたゲームだ

GBアドバンス 麻雀刑事

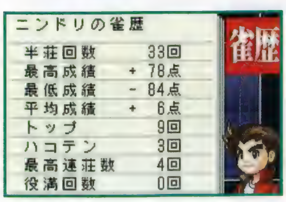
ジャンル TAB
ハドソン 7月12日発売予定 価格：5200円

GBアドバンスユーザー待望の麻雀ソフト!

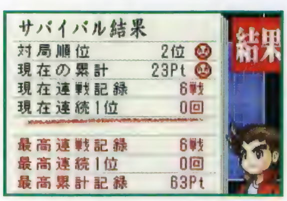
1本のカートリッジで4人対戦が楽しめる、麻雀ファンにとってはたまらないソフトだ。1人用モードには、伝説の麻雀刑事を目指す「ストーリー対局」、ルールと相手を自由に選べる「フリー対局」、100戦勝ち残ることを目指す「サバイバル対局」の3つがある。ゲームの中断が可能なほか、CPUの動作も素早く、快適に遊べるぞ。


◆GBAは横長画面なので、捨て牌が見やすい


◆刑事ドラマ風のキャラが登場して賑やかだ



◆プレイヤーの成績が自動記録されるぞ



◆100戦勝ち残ることを目指すサバイバルモード

GBアドバンス 激闘! カーバトラーGO!!

ジャンル RPG
ビクターインタラクティブソフトウエア 11月発売予定 価格：未定

ガンビークルで闘う、激闘カーバトル!!

カーバトルの特徴は、「ガンビークル」と呼ばれる車でのバトルだ。「シャーシ」「武器」など大きく5つのパーツで構成される「ガンビークル」は、装備するパーツによって、驚異的なスピードや抜群の武装力など、その性能は無限に変化する。最適なパーツの組み合わせを見つけて、世界で1台のオリジナル「ガンビークル」で敵を撃破しよう。



◆パーツは何種類も用意されているので、状況や相手マシンに合わせて組み合わせを考えよう


◆迫力満点のバトルシーン。組み合わせたパーツの性能を頭にいれながら対戦に望もう

トドロキ・ゴウ


◆このゲームの主人公である13歳の少年。辺境の町で母と2人で暮らしている。13歳の誕生日に父が残した「ガンビークル」を手に入れ、「カーバトラー」として生きてゆく決心をする

それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI!!



暑い!! 暑いぜ! ムシムシするのだ!! はえーとごカーッと太陽が出てきて、スカッとして欲しいよね。こんなアンニュイな雨の日には、しっとりとフランス映画でも観に行きたくなります。 えー、投稿してくれたイラストを見ていると、多くの人が『どうぶつの森』をプレイしているみたい。みんなの村にも遊びに行きたいなぁ。

イラスト：紀村隆鶴

イラストの特大殿堂



◆こんなに暖かみのあるイラストを描けるってことは、きっと彩世理さんも暖かい人なんだろうね。そうそうペンネームが山村彩世理さんからちょっと短くなりました

【奈良県／彩世理さん】



◆GCの「スターフォックスアドベンチャー」を記念したイラスト。情報早いっすね。ネット社会だなぁ

【大阪府／カットさん】



◆七夕の日って、梅雨時だからなかなか晴れないんだよね。今年は晴れるといいんだけどな

【東京都／こりんさん】



◆「近未来がテーマなのにレトロな感じに仕上がりました」。いやいや、これはこれでとってもいい味だと思いますよ

【秋田県／プチ仮面さん】



◆「雨の日だってちびヨッシーは元気！元気！お散歩に出かけてカタツムリと友達になったヨ」。オレも散歩に出かけようかな

【埼玉県／茉莉花さん】



◆ついに発売日が決定した「黄金の太陽」だね。どんな感じのゲームになるか今から楽しみだよね

【山口県／はるちさん】



◆超リアルな「ミスタードリラー」のススム君。っていうか、なんだかひとむかし前の戦隊モノのヒーローみたいな感じだね

【三重県／SEALさん】



◆スイクンゲット記念に描いてくれたイラスト。「社会人にはRPGはキツイです…」。あぁ、なかなか時間がないもんねぇ

【東京都／hushさん】



◆大人気の悪玉（?）ダークリンク対リンク。『時オカ』に登場した敵の中ではかなり人気が高いんだよね。もう出てこないのかなぁ

【東京都／おかりなさん】



◆『どう森』いいよね。住人の口癖を変えるときに自分の苗字を入れたら結構楽しかった。全員人の名前にするのも面白そう

【愛知県／サルメンカンジャさん♂】



◆すまん。イラストの裏に名前が書いてなかったので、わからなくなってしまいました。せっかくの殿堂なのに…

【?県／?さん】



【岩手県／草野りっくさん】

◆「7月号の親衛隊のあて先がなんか違う…」。はい、すんまそん。多数のご指摘いただきました。あれはゴショッカーが…



◆「ポケモン金・銀」の主人公とライバルだね。それにしてもモンスターボールってどうなってんだろうねぇ
【新潟県／あおりあきらさん】



◆「やりこんでるうちに本家の「ポケモン」より好きになってしまった」とか。SNWではパークのコスプレ予定だって
【愛知県／めっきーさん】



◆鬼神サリア!? 確かにサリアだって鬼神のお面をかぶれば…。ってことは鬼神ケポラ・ゲボラとかも…
【愛知県／サルムント雁さん】



◆GBアドバンスって横スクロールの2Dアクションゲームに向いてるよね。「クロノア」もとってもイイ作品になりそうな予感。楽しみだなぁ
【千葉県／星路さおりさん】



◆オレもミューツーはサイバーちっくで好きです。最近ジャガイモの芽を見ると、セレビーを思い出してしまう…
【大阪府／風露さとみさん】



◆「イラストはA5より小さく、ハガキより大きいのはOKですか?」はい、オッケーです。でもハガキサイズがうれしいな
【香川県／かなボーさん】



◆夏といえば、アイス! いやスイカ! オレ的には、冷や奴とビールってのがいいんだけど…。あ、オヤジくさ…
【東京都／桃園らいちゅさん】



◆バット1本で敵に立ち向かう少年、ネス。背景に書かれた敵キャラ達がステキです。あ、どせいさんは敵じゃないか
【福岡県／江ノ木甲さん】

イラスト10歳未満



◆リンクとカービィ。下の方にくらざわさんへのメッセージが
【愛知県／スマッシュさん（9）】



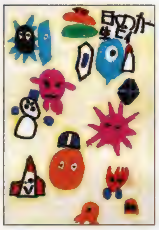
◆ピカチュウにチコリータ、それにウパー。どれも人気のキャラだよね
【千葉県／ともろう（9）】



◆キリッとしたお巡りさんと気の弱そうなお巡りさん。特徴が出ていていい感じ
【栃木県／ノリッカさん（9）】



◆「マリオストーリー」でマリオの助けを待っているピーチかな?
【東京都／ピーチちゃん（7）】



◆ペンネームの通り、敵キャラをたくさん描いてくれました
【静岡県／敵キャラ好き!さん（6）】



◆かわいらしい「どうぶつの森」イラストだね
【神奈川県／ヘイヘイホーさん（9）】



◆「星のカービィ64」のイラスト。全員集合って感じだよね
【東京都／しょーさん（9）】



◆かわいいカービィのイラストだね。アニメとかがやるといいね
【福岡県／ティナさん（6）】



◆にしきごいって見るからに高そうだもんね。ホントに高くうれるし
【愛知県／SEINAさん（8）】



◆「どうぶつの森」でさかなつりをしている所だね。大きいバスがつれた?
【大阪府／Ryoさん（5）】



◆住人の中になぜかカービィがいるね。でもホントにいたら楽しそう
【大阪府／ミノッチさん（8）】

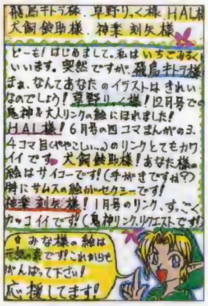


◆「どうぶつの森」の自分の村にいる住人を描いてくれたのかな?
【北海道／ペンチさん（7）】

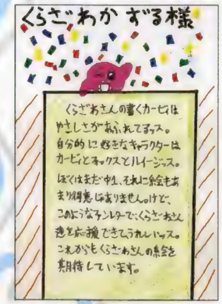
イラストファンレター



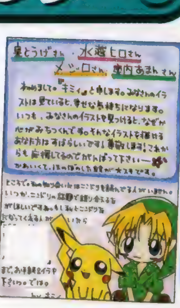
◆どうしても気持ちを伝えたくて、何度も出してくれたんだね
【埼玉県／あずま庵さん】



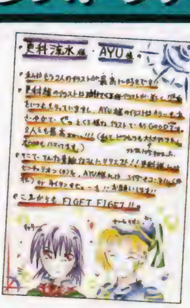
◆神楽さんには鬼神リンクをリクエストしてますね
【熊本県／いちごみるくさん】



◆残念ながら今月は投稿がなかったくらざわさん。元気ですかー?
【静岡県／FOX由希彦さん】



◆悪用される心配があるので住所は掲載できませんゴメンね
【宮城県／キミィ。さん】



◆気持ちのかなりこもったレターだね
【滋賀県／IARPさん】



◆ファンレターの掲示板みたいだね
【岐阜県／宮佳景一郎さん】

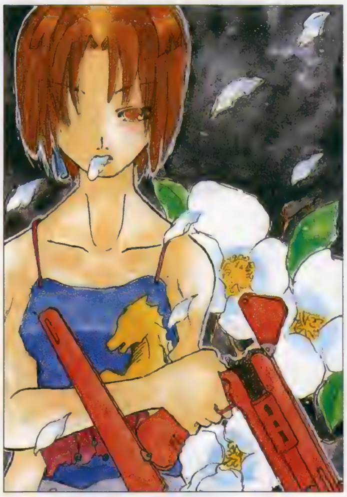
今月のお題『戦う人』

◎次回のお題は『キューブ』。次々回のお題は『ロールプレイング』。



←リンク対ダークリンク。それにしても「THE LEGEND OF ZELDA」の下に書いてあるのってサブタイトルかと思ってしまった…。正解はもちろん作者名です

【埼玉県／磐城沙織さん】



←『罪と罰』のアイラン。過酷な戦いを繰り広げる女性です。バックに描かれた白い花はアチをイメージして描いてくれたそうです

【神奈川県／榎木きのこさん】



←「ちょっと苦しいけどあるイミ戦う人たち。子供の頃に出会っていたらこんな風に…」。あぁ、確かにそうかもね。でも、子供の頃だと気の強いルト姫に分がありそうな気がするな

【千葉県／犬飼鈴助さん】



←『スマブラ』。まさにお題にピッタリだね

【千葉県／さとしさん】



←『ストII』シリーズのガイル少佐。持ちキャラだとか

【神奈川県／夏塩MARIOさん】



←『スマブラDX』に登場のピーチ。フライパンはある?

【長崎県／泡穂えるふさん】



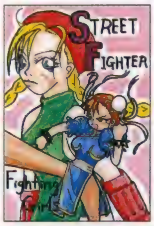
←「戦いに身を投じる人」のイメージで描いてくれたぞ

【千葉県／更科流水さん】



←キューブ版のリンク、新情報はスペースワールドかな?

【神奈川県／樹神勇士さん】



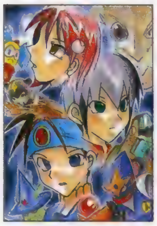
←春麗とキャミィ。カプコンキャラでも人気の女性陣だね

【岐阜県／み～たんさん】



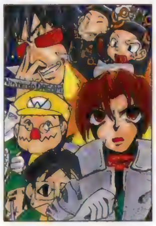
←「修学旅行から帰ってきたら、ヤツがいました」。戦え!

【東京都／井瀬知紗さん】



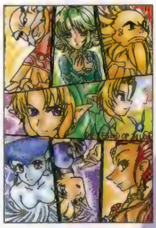
←『ロックマンエグゼ』のチップがコンプリート間近だとか。スゲェ

【京都府／白鷺みかんさん】



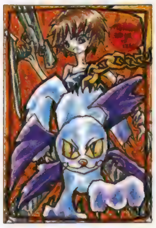
←「ゴショッカーや締め切りと戦っている編集部の皆さんです」。確かに…

【福岡県／楓子さん】



←『時オカ』のリンクと賢者たち。みんなのために戦う人たちだね

【千葉県／望月かけるさん】



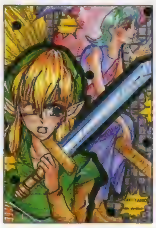
←同じペンネームの人がいたということで旧名ケロさんから改名!

【埼玉県／つにぃケロコさん】



←[http://www16.u-page.so-net.ne.jp/bk9/shizuku-/]

【神奈川県／雫さん】



←リンクとメイプル。戦う人っていうか子供のケンカ…

【鹿児島県／瑞綺椎風さん】



←『オウガ』シリーズはストーリーがスゴイよね

【三重県／KAMUIさん】



←ルイージかぁ。あんまり戦うイメージはないんだけどね。兄と?

【大阪府／みられんさん】



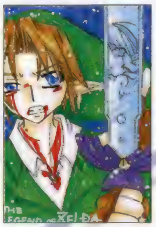
←「リンクも子供ですから、戦うばかりはイヤでしょう…」。

【兵庫県／翠夏さん】



←マリオと戦う人(?)クッパ。勝ったことないもんねぇ

【愛知県／藍沢結さん】



←サリアを守ろうと必死で戦うリンク。剣に映ったサリアがグッド

【北海道／赤城榛名さん】



←ガノン戦をテーマに描いてくれた人、意外に少なかったです

【山口県／チロさん】



←『ファイティングカップ』。懐かしい! 結構面白いんだよね

【大阪府／丸笹剛さん】



←マリオもリンクもカービィも。そして読者のみんなも頑張ってる!

【山梨県／NINTENさん】



←口げんかでバトルする2人。そんなゲームも面白いかも!?

【神奈川県／堀本成文さん♀】

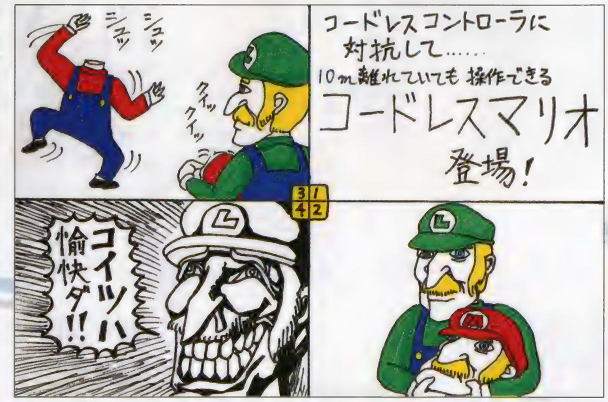
4コマの長屋



【神奈川県／まくらうどんさん】
◆ホントにピグマって性悪そうだよねぇ。でもなんでお金に汚そうなキャラって大阪弁を喋るんでしょうか…



【大阪府／桃姫ユリさん】
◆確かに…。リンクってゲーム序盤はとっても弱いもんねぇ。特に2Dの「ゼル伝」だと…。4コマ目のカービィの表情がいいね



【京都府／ていえぬ】
◆いったいそこにどんな意義が…。ちゅーか、この人の場合はそんなことどうでもいいのです。対抗すんなってば…



【熊本県／うさぎずきんさん】
◆ええそうですとも。そのおかげで、リンクのことをゼルダだと思っている人がいまだに…。美鈴さんも間違えられるわけだ…



◆ドラえもんに頼んでもダメでしたか。もしもボックスで何とかしてもらえそうなもんですけどねぇ。あと、ポータブル国会とか。でも願いがかなったね
【岐阜県／へ。さん】



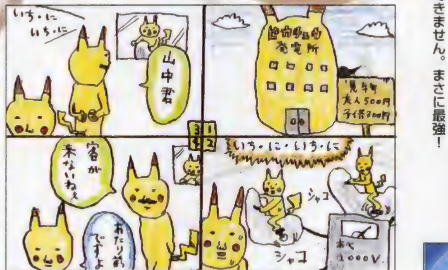
◆わかる人にはわかるという、かなり微妙なネタです…。一応、言っておきますけど、これはフィクションです!!! でも…
【千葉県／丸男さん】



【秋田県／冬野あひるさん】
◆衝撃のスクープ! あのマロンちゃんは牛乳が飲めなかった!! まじめな顔でこんなセリフを喋るマロンと、驚くルト姫&タロンの顔がナイス



【北海道／テツカさん】
◆ダメだってのに…社長様のネタは。だいたい出場した時点で勝ちです。誰も戦うことすらできません。近づくこともできません。まさに最強!



【群馬県／岩ちんさん】
◆先月に引き続き、オレ的スマッシュヒットな作品。ヒゲの部長らしきピカチュウもいいんだけど、部下のピカチュウ山中君が最高!



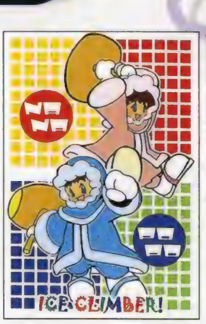
【宮城県／遊桜さかなさん】
◆「テイルズオブファンタジア」ネタ。き、気に入らないからって、そこまでするか…? おちゃめじゃないでしょ! おちゃめじゃ。あ、あ、なんて今時の人なんでしょう…



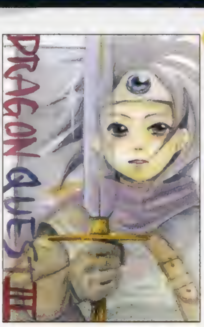
【埼玉県／ボベベンさん】
◆大切なコトです。どのトライフォースをガノンが持ってるんでしょうか。そしてゼルダ姫が持っているのは何なのでしょうか。それが気になるね

イラストの超高層雑居ビル

◆タイムリーだね。『スマブラDX』に登場する『アイスクライマー』のナナとポポだね【静岡県／龍沢タマキさん】



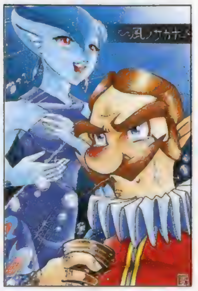
◆「身内の間で流行っている『ドラクエIII』の女勇者です」。身内で流行ってるのかぁ…。【長野県／からさん】



◆最近ピーチがお気に入りだとか。オレも『マリカ』ではピーチを使ってます【愛知県／秋里ひいろさん】



◆『想い出の名曲』というタイトルで描いてくれました。このシーン…、いい場面だよね【栃木県／夢之助さん】



◆『クロノア』を皮切りに、どんどんゲームを出してくれるとうれしいよね。頼むぜ、ナムコ【大阪府／どせいようたさん】



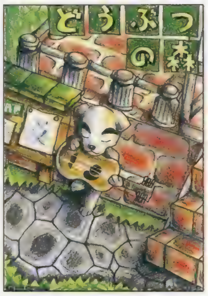
◆モノクロームな感じのサリア。こんな風に描くと、ずいぶんと大人っぽく見えるね【兵庫県／藍原琴梨さん】



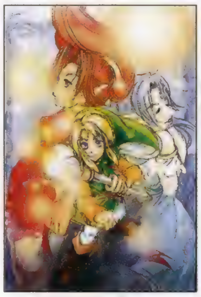
◆『黄金の太陽』。なんせ、あの高橋兄弟が作ってるもんね。期待しちゃうよね【千葉県／斉藤佳介さん】



◆とたけけっていい味のキャラだよね。「とたけけ」ことサウンド担当の戸高さんもイイ味の人でした【大阪府／露月あまねさん】



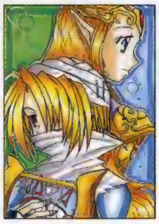
◆『ふしぎの木の実』だね。ディンとネール。そして四季ロッドを持ったリンクだ【東京都／草野霧さん】



◆首からさげている十字架のペンダントがかわいくっていい感じだよね【滋賀県／風世りょうさん】



◆「最近シークを見かけないので描いてみました」これから増えそー【福島県／藤野カンナさん】



◆『どう森』メンバーの擬人化です。たぬきちがヤンキーっぽい…。【岡山県／あさひさん】



◆なんだかこのリンク、ちょっと色っぽいんですけど…。【茨城県／三角島くれえぶさん】



◆「ベイリーフの背中に乗って旅をしてみたいな～」。月の～砂漠を～ってか【埼玉県／ゼラチンさん】



◆お気に入りだという『黄金の太陽』のイワンを描いてくれました【神奈川県／李遠ときやさん】



◆今回からペンネームが短くなりました。旧名尾野リンカさんです【東京都／リエさん】



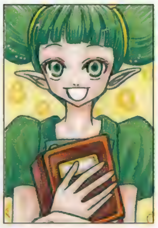
◆『フォックス64』の最後で請求書を見て驚くペパー将軍です【千葉県／ほげたらぼんさん】



◆ピカチュウが虫取りにお出かけ。夏といったら虫取りだよね【北海道／望ころんさん】



◆『フロルの…あの頭…いいな』。ぜひチャレンジしてみよう！【千葉県／陣内斗織さん】

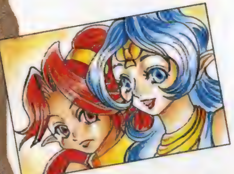


◆「梅雨は嫌いなので、梅雨明けのイラストを描いてみました」【愛知県／HALさん】



◆イラストといっしょに、自作の『ゆけ！けけライダー』の歌詞が！【東京都／きのこむらのりふぁさん】





◆『ふしぎの木の実』のディンとネール。フロルっていったい…【大分県／井上詩麻さん】

◆「友人が修学旅行でゲーム禁断症状のため、コントローラを握る手つきを…」【北海道／いとうさん】



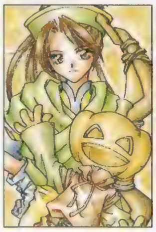
◆なんと矢継ぎ早に『ブレスII』も出るそうです。来月号に情報が！【富山県／森野こあらさん】



◆封書でまとめて送るときは、県名と名前だけでも書いてくださいね【群馬県／いたろうさん】

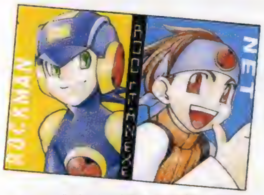


◆『オウガ64』のアーチャーとパンプキンヘッド。パンプキンいいよね【兵庫県／片瀬ゆきとさん】



◆『ポケモン』と『ゼル伝』。セレビィが世界をつなげたって感じ？【兵庫県／ひのとさん】





◆『エグゼ2』が早くも発表されました! うれしいよね。次回作もプレイしようっと【秋田県／柴田祐依子さん】

◆どこまで続くか『ポケモン』人気。ずっと続くだろうね【岡山県／神威魔楡美さん】



◆大人が茂龍さん、子供が泉さんの作です【神奈川県／泉とうげさん＆神奈川県／茂龍ゆきこさん】



◆犬飼さんのイラストが大好きだとか。確かにファンも急増中です【徳島県／羽崎らるふさん】



◆来月には遊べる『シレンGB2』。後ひと月でやめられない日々が…【宮城県／貫賀さん】



◆祝！ルイージ主役のイラスト。ホントにきれいな映像なのだ【兵庫県／TAB roさん】

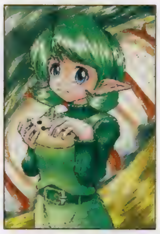




◆友達にリクエストされたというイラストです【岐阜県／かよこさん】



◆「どう森」。星空の壁紙と楽器に囲まれた、RYOさんの落ち着ける空間だ【埼玉県／Dr・Ryoさん】



◆緑がきれいな季節。緑と言えばコキリの森。ってことでサリアです【福岡県／重紙あーすさん♂】



◆水彩絵の具を使って、イラストに効果を加えてくれています【和歌山県／小坂まり子さん】



◆雨上がりのきれいな風景をイメージして描いてくれました【三重県／風来茶さん】



◆「イラストの配置を覚えるほどこのページを見てます」。うれしいねぇ～【奈良県／霜雪さん】



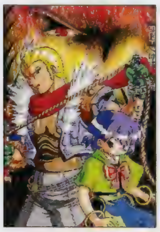
◆素材にこだわって、ワクに銀紙を使ってくれたんだけど、印刷には出ないかな～【静岡県／k@zuさん】



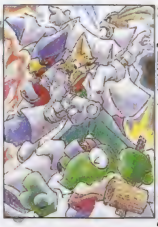
◆おおう、シリーズのリンクが勢揃い！ おきにいりのいいイラストです【神奈川県／そんくさん】



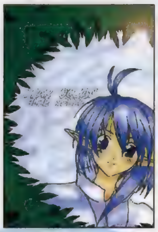
◆紙にこだわってくれたんだけど、ほとんど見えない…残念です【栃木県／綾瀬瑠璃さん】



◆ゴメン。誌面の都合でお題に掲載できなかった。でもかなりいい感じだぞ【秋田県／AYUさん】



◆「スタフォ64」はいいよね。Gの「スタフォADV」はどうかな？【山形県／FALCONさん】



◆修学旅行のおみやげサンキュでした。みんなで食べましたです【埼玉県／海魚夏澄さん】



◆「ふしぎの木の実」2部を通してゴルゴンが最強だったて。うむ【神奈川県／万時優さん】



◆マリータがきさらぎさん、リーフが蒼月さん【東京都／きさらぎ浅葱さん&愛知県／蒼月ひかるさん】



◆右がゆうりさん、左がケーコさんの作品です【北海道／ケーコさん&神奈川県／相模ゆうりさん】

合作のココロ



【ユニット名：ドリームカンパニー】

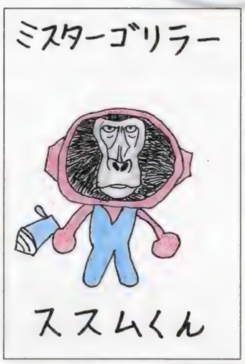
◆ごめぇぇぇぇぇん。前回採用したときに、ユニット名がドリームバンパニーになってました…。これもひとえにゴショッカーの…。すんまそん（合作正隊員）

キレてるかたたち



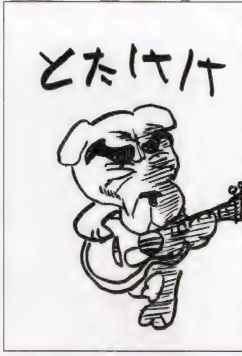
◆「カービィ（平安M-Xです）」。をかしって感じ？ 春はあけぼのみたいな？ 紫式部みたいな？ 紀貫之みたいな？

【福島県／りゅりゅうさん】



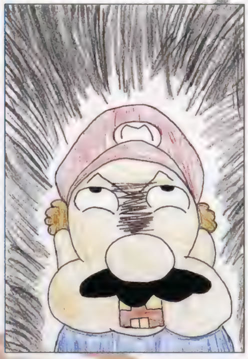
◆不覚！ こんなくだらねぇギャクで吹き出してしまった…。何というか…猿の惑星もビックリです

【神奈川県／A太郎さん】



◆ゴルゴだ！ こいつはゴルゴに違いない。きっと後ろに立つと、オレの後ろに立つなーって殴られるに違いない

【新潟県／ぽぽんた花子さん】



◆虫歯？ こぶとりじいさん？ リス？ ちゅーか、このもあーっとした背景が気持ち悪いって。夢に出るぞ

【岐阜県／サイクロンSさん】

今月の階級特進者

少佐
奈良県／彩世理さん
埼玉県／茉莉花さん

少佐昇格候補
大阪府／カットさん

大尉
愛知県／サルムント雁さん
北海道/テツカさん
東京都／きさらぎ浅葱さん

大尉昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん♂
東京都／桃園らいちゅさん

少尉
埼玉県／磐城沙織さん
長野県／からさん

やとわれ遊撃隊見習い隊員
東京都／きのこむらのりふぁさん

士官候補生
宮城県／青賀さん
埼玉県／Dr.Ryoさん
山形県／FALCONさん
愛知県／蒼月ひかるさん

士官学校卒検中
岐阜県／かよこさん

士官学校卒業検定開始
東京都／hushさん
愛知県／めっきーさん
栃木県／夢之助さん

士官学校4年
福岡県／重紙あーすさん

士官学校3年
京都府／ていえぬさん
千葉県／丸男さん
大阪府／どせいようたさん

士官学校2年
京都府／白鷺みかんさん

士官学校1年入学
千葉県／犬飼鈴助さん

特務曹長昇格候補
千葉県／ほげたらぽんさん

曹長
東京都／リエさん
神奈川県／李遠ときやさん
岡山県／あさひさん

曹長昇格候補
三重県／SEALさん
香川県／かなボーさん
神奈川県／万時優さん

軍曹
東京都／こりんさん
埼玉県／ゼラチンさん
静岡県／k@zuさん
和歌山県／小坂まり子さん

軍曹昇格候補
岐阜県／宮佳景一郎さん
千葉県／更科流水さん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
神奈川県／泉とうげさん

伍長
岩手県／草野りっくさん
大阪府／桃姫ユリさん
宮城県／遊桜さかなさん
岡山県／神威魔楡美さん
神奈川県／茂龍ゆきこさん

伍長昇格候補
愛知県／HALさん
兵庫県／片瀬ゆきとさん

上等兵
東京都／井灘知紗さん

上等兵昇格候補
千葉県／望月かけるさん
神奈川県／雫さん
福島県／藤野カンナさん
群馬県／いたろうさん
富山県／森野こあらさん

1等兵
秋田県／プチ仮面さん
東京都／おかりなさん
長崎県／泡穂えるふさん
神奈川県／樹神勇士さん
埼玉県／つにぃケロコさん
北海道／ケーコさん

1等兵昇格候補
神奈川県／榎木きのこさん
愛知県／秋里ひいろさん
滋賀県／風世りょうさん

2等兵
山口県／はるちさん
福岡県／江ノ木甲さん
千葉県／さとしさん
福岡県／楓子さん
愛知県／藍沢結さん
徳島県／羽崎らるふさん

2等兵昇格候補
神奈川県／夏塩MARIOさん
神奈川県／まくらうどんさん
茨城県／三角島くれえぷさん
兵庫県／TABroさん
秋田県／AYUさん
神奈川県／そんくさん
神奈川県／相模ゆうりさん
埼玉県／海魚夏澄さん

正隊員昇格
新潟県／あおりあきらさん
静岡県／FOX由希彦さん
千葉県／星路さおりさん
大阪府／みられんさん
大阪府／丸笹剛さん
山梨県／NINTENさん
熊本県／うさぎずきんさん
群馬県／岩ちんさん
兵庫県／藍原琴梨さん
千葉県／陣内斗織さん
北海道／いとうさん
三重県／風来茶さん

準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

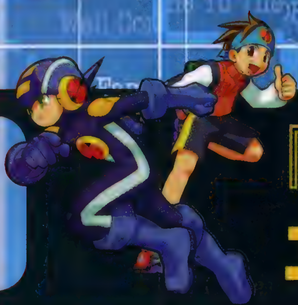
カラーイラスト（ハガキサイズ又はB5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー



『ファイナルファイトONE』『ロックマンエグゼ』『どうぶつの森』などなど

GBA

中夢

ファイナルファイトONE

カプコン／公式情報

シークレット出現条件

ゲーム中に倒した敵の数が一定の数を越えるごとに、下の表のようなシークレット要素が追加されるのだ。敵を倒した数とは、そのカートリッジの全プレイで倒した敵の数のこと。だから、何回も遊んでいればポイントがどんどん貯まっていくってわけ。ポイントを確認したい時は、オプション画面で「EXIT」を選ぼう。出現した要素は、オプション画面やゲームスタート時、キャラクター選択時などで使うことができるぞ。ちなみに隠しキャラクターの2人は、『ストリートファイターZERO』シリーズに登場した時のデザインなのだ。服装や攻撃する時のポーズなどが変わるぞ。



⬆今の時点で倒した敵の数と、新しい要素が出現する人数が表示される

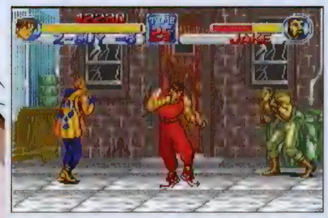


⬆隠しキャラを選ぶ時は、キャラ選択の時に左か右から外へカーソルを動かそう

累積人数	出現する要素
50人	ZEROガイが使用可能になる
200人	スタート時のプレイヤー数を9人まで設定できる
500人	ZEROコーディーが使用可能になる
800人	好きなラウンドからゲームスタートできる
1300人	キャラクターの色を4種類から選べるようになる
2000人	パンチ攻撃の連打がボタン押しっぱなしでできる

ZEROガイ




⬆通常のデザインよりもシャープな感じになっているよね

ZEROコーディー



⬆ボス戦などで見られるデモ画面も、隠しキャラ独自のセリフになるぞ



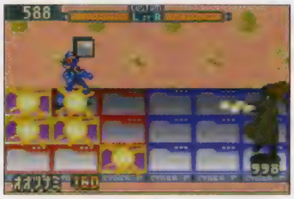
GBA

中夢 ロックマンエグゼ

カプコン／公式情報

フォルテ出現条件

『ロックマンエグゼ』に登場する最後の隠しデータは、なんとフォルテだった！ ●一度エンディングを見ていて、タイトル画面の「つづきから」に★がついている。●データライブラリが174以上埋まっている。●ロックマンのLvが70以上。という3つの条件を満たした状態で、インターネットダンジョンのエリア16へ行けば、フォルテと遭遇することがあるんだ。



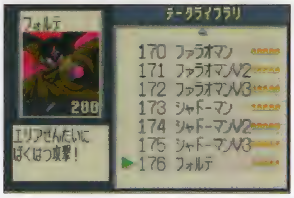
⬆フォルテはエリア全体に爆発攻撃をする能力がある。かなり手強い相手だぞ



⬆フォルテを倒すと、100以下の攻撃を無効にするドリームオーラが入手できる事がある



⬆1度ゲームをクリアすれば、タイトル画面のメニューに★がつくんだ



⬆フォルテはネットナビとしても使うことができるんだ



フォルテ

SFC版の『ロックマン&フォルテ』に登場した時のフォルテとは、ずいぶん違う雰囲気だよね。

N64

いねむり どうぶつの森

編集部／ドリテク班

リセットさんをさらに怒らせる

リセットさんが登場して文字を入力する場面で、いわれた通りの文字を入れずに「うるさい」や「だまれ」のような文句を入力してみよう。いつもより激しく怒るリセットさんを見ることができるんだ。…でも、ほどほどにね。



⬆紹介した言葉以外にも、反応してくれる言葉がありそうだ。探してみよう！

GBA

いねむり スーパーマリオアドバンス

愛知県／小ネタさん

キャサリンのリボンを奪っちゃえ！

キャサリンの頭に乗ってBボタンを押してみよう。リボンを取ることができるんだ。しかし、これができるのは赤、緑色のキャサリンだけ。ピンクのキャサリンのリボンは取れないぞ。



⬆リボンをキャサリンにぶつけると、元通りになるぞ。でもリボンのなりキャサリンって…

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！ 大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きなソフト1本
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分の図書券
- ●悪　夢…時　価

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAX or E-mailでもOK!
Fax:03-3230-0675（A4用紙）
E-mail:64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶どラぶづの森

❷お友達が大勢やってくる！
アンラッキーアカデミーの審査で160億点以上のポイントが取れるようなお部屋を作ろう！　するとそれが評判となり、よその村から318人の住人が引っ越してくるのだ。ただし、あまりの人口過密で足の踏み場もなくなるぞ。

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
戸田 毛家（29才）　P.N.いぬ
電話 03-1111-2222

『スーパーマリオアドバンス』のストーリーモードで、全ステージの全コインを集めてクリアすると、タイトル画面に登場するヨッシーの卵が緑から赤に変わるぞ。埼玉県のアップスさん、情報ありがとう！

データをやりとりできるのがスーファミターボの特徴なのに、カセット単体でしか遊べないソフトが複数ある。『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ』は4人対戦が可能だけど相手の手牌は丸見え。スーファミターボは、実に謎めいた商品だ。

ドクトルエイドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉



『どうぶつの森』の攻略本を読んで、部屋に家具を配置するコツが分かったので、一時のような倉庫状態からは脱した。でも、家の増築代金を全て払い終えてから目標を喪失してしまい、最近はゴキブリや雑草が目に付きはじめた…。

スーファミターボ

任天堂ハード用として、これまで多種多様な周辺機器が発売されてきた。サードパーティから発売された周辺機器は、その多くがジョイスティック等のアクセサリ類だが、今回紹介する「スーファミターボ」は、周辺機器というよりハードウェアに近い、珍しい商品だ。

「スーファミターボ」は、1996年6月28日にバンダイより3980円で発売された、スーパーファミコン用の拡張機器。スーパーファミコンのカセット差込口に、スーファミターボ本体を装着し、その上に専用のゲームカセットを差して遊ぶという仕組みだ。本体にはカセットの差込口が2つあり、カセット1本でもゲームは楽しめたが、カセットを2本差した時にこそ、スーファミターボの本領が発揮され、同じカセット2本で友達と育てたキャラ同士で対戦したり、育てたキャラのデータを同じシリーズのカセットへ移行できるなど、SFCでは不可能だったデータのやりとりを実現した。スーファミターボの専用カセットは、いずれも3980円と安価だったのも特徴的で、発売から3ヶ月という短期間で13タイトルも発売された。しかし、これといった目玉タイトルに欠け、しかもPSにはメモリーカード、N64にはコントローラパックという、手軽にデータがやりとりできるメディアが既に存在していたため、コンセプトが生かされることなく、静かに市場から消えていった。

【スーファミターボ専用ソフト一覧】

6月28日	SDウルトラバトル ウルトラマン伝説／ACT
6月28日	SDウルトラバトル セブン伝説／ACT
6月28日	ぽいぽい忍者ワールド／ACT
7月19日	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ／TAB
7月26日	SDガンダムジェネレーション 一年戦争記／SLG
7月26日	SDガンダムジェネレーション グリプス戦記／SLG
8月23日	SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記／SLG
8月23日	SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記／SLG
8月23日	激走カーレンジャー 全開! レーサー戦士／ACT
9月27日	SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記／SLG
9月27日	SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記／SLG
9月27日	クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン／ACT
9月27日	美少女戦士セーラームーン セーラースターズふわふわパニック2／PUZ

※スーファミターボ専用ソフトは、いずれも1996年、バンダイより発売。希望小売価格は全て3980円です。



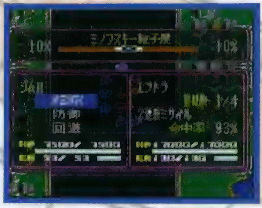
➡スーファミターボ本体と専用ソフトのセットも6980円で発売されていた



➡スーファミターボを装着したところ。CPUなど、SFCの性能がアップするわけではない



➡専用カセットはかなりコンパクト。容量も、普通のSFCソフトと比べて少ない



⬅『SDガンダムジェネレーション』シリーズは、シリーズ内でデータ交換が可能



⬅『クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン』は、4人同時プレイも可能なアクションゲーム



⬅『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ』のように、カセット1本でしか遊べないソフトもある

今月の オレはこれを買う!

6/22～7/21までに発売されるソフトで、購入予定のものは3本。いずれも期待作!

まず最初は『麻雀刑事』。1本のカートリッジで4人対局が可能という、GBA待望のソフト。牌の見やすさ・操作性ともに問題なく、快適に対局できる。ただ、CPUキャラの打ち筋にあまり個性が感じられないのは、ちょっと残念。

2本目は『風のクロノア～夢見る帝国～』。革命的な面白さではないものの、いかにもナムコらしい良質アクション。意外と手応えがあるぞ。

3本目は『マリオカートアドバンス』。まだサンプルロムには触っていないものの、初心者から上級者、1人から4人まで、どんな時でも楽しめるお手軽レースゲームとして、期待は高まるばかりだ。



➡『麻雀刑事』は、旅のお供にも最適だ

FC DREAM

レトロゲーム大好きページ

ザ・ファミコン・ドリーム

今回紹介する『メトロイド』は、本格派アクションとして名高いが、宇宙を舞台にしたゲームなので、どうしても華やかさに欠け、万人受けはしにくい。しかし、高めの難易度・アイテム探し・クリア時間によってエンディングが変化するシステムなど、玄人好みの要素が満載で、熱烈なファンが非常に多い作品だ。

今回のソフト

メトロイド



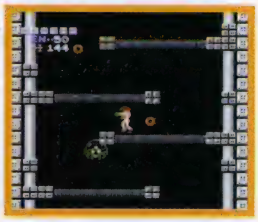
- 発売日／1986年8月6日発売
- 価格／2600円
- 発売元／任天堂
- 媒体／ディスクカード両面
- 累計出荷本数／67万本
- 累計書換回数／35万回

メトロイドの増殖を阻止して、銀河文明を救え!

惑星SR388の文明を破壊した疑いのある、未知の浮遊生命体メトロイド。調査のため捕獲され、地球に運ばれる途中のメトロイドが、宇宙海賊に奪われてしまった。メトロイドが海賊の手によって増殖され、武器として使われるようになれば、銀河文明が破滅する危険性が高い。銀河連邦警察による必死の捜索の末、海賊の本拠地である、要塞惑星ゼーベスを発見した。総攻撃を行ったが、攻め落とすことはできなかった。連邦警察は、最後の手段として宇宙戦士をゼーベス内部に侵入させ、要塞の中心マザーブレインを破壊する作戦を決めた。その選ばれた宇宙戦士が、サムス・アランである。サムスは、宇宙海賊を捕らえて賞金を稼ぐ宇宙戦士として、絶対不可能と言われた数々の難事件を解決してきた。果たして今回も無事解決し、銀河文明を救えるだろうか。



←要塞惑星ゼーベスに降り立ったサムス・アラン。プロフィールなどは謎に包まれたままだ



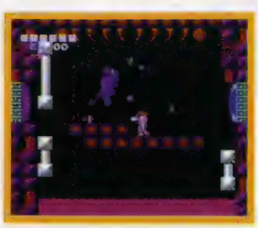
←メトロイドはクラゲ状の生命体。アイスビームで凍らせてから、ミサイルを5発当てれば倒せる

『メトロイド』のステージ構成

要塞惑星ゼーベスの内部は、「ブリンスタ（岩の面）」「ノルフェア（火の面）」「ツーリアン（基地面）」の、3エリアに分かれている。ブリンスタ・ノルフェアには、それぞれ小ボスの部屋が隠されている。部屋を探し出して小ボスを倒すと、ツーリアンに通じる道が開かれて、マザーブレインの基地内部へと進めるようになるのだ。



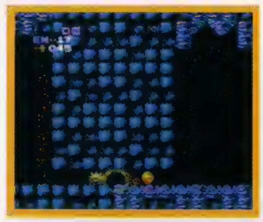
←ブリンスタの小ボス「クレイド」は、攻撃力が非常に高い。ニセモノも出現する



←ノルフェアの小ボス「リドリー」。マザーブレインによってコントロールされている

サムス・アランのパワーアップ

ゲーム開始時のサムス・アランは、射程範囲の短いノーマルビーム攻撃とジャンプしかできず、小ボスやメトロイドにはとても太刀打ちできない。要塞惑星ゼーベスには、パワーアップアイテムが隠されているので、まずそれらを探し出し、サムスをパワーアップしていくのだ。また、このゲームは、サムスのエネルギーがゼロになるとゲームオーバーになるが、敵を倒すと「エネルギーボール」が出現することがあり、それを取ればエネルギーが少しだけ回復する。また、惑星ゼーベスには「エネルギータンク」というアイテムが隠されている。それを取れば、通常では99までしか貯められないエネルギーが、タンク1つ獲得するごとに100増える。タンクは5個まで獲得可能で、最大599までエネルギーを貯められるのだ。



←体を小さく丸めて狭い場所を通る「丸まり」。丸まりながら爆弾を使えば飛び上がることも可能



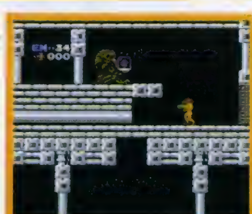
←回転ジャンプしながら敵を攻撃する「スクリューアタック」。ジャンプ中はダメージを受けない



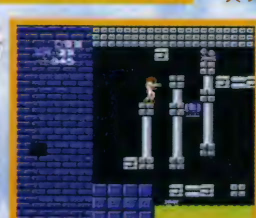
←ビームは、左右だけでなく上方向にも撃てる。低い位置にいる敵を倒すときは爆弾を使う



←ミサイルは、ゲートの破壊やメトロイドを倒す時に必要。最大255個までストックできる



←パワーアップアイテムは、壁の奥など、見つけにくい場所に隠されているものが多い



←エネルギータンク。最大量が増えるだけでなく、エネルギーが全回復するので非常に有り難い

●はみ出しメトロイド

『メトロイド』の続編として、GB『メトロイドII』・SFC『スーパーメトロイド』の2作が発売されているが、ここ7年ほど新作が途絶えていた。GC・GBAともに新作の発売が楽しみだ。

GBA
GATHERING BUG ACADEMY

アメリカのE3に行ってきたゾ!!の巻

ソフト情報やインタビュー等は特集ページで紹介されているので、ここでは中植視点のアメリカ・E3レポートをイラストと共に報告します。↓宿泊先でもお仕事。





⬆E3直前に某高級ホテルの地下で行われた、任天堂発表会の会場入り口。とにかく開場前からすごい人で、その注目度がうかがえますね。ちなみに外人ばっかりです。ドキドキ

アメリカはこんな感じでした。



ついに仕事で異国に行ってしまいました。ちなみに左は飛行機の中で描いた絵を帰ってから加工したものです。多分こんな心境でアメリカに行ったのだと思います。

⬅街に1歩踏み出せば、そこはまさに「MOTHER」の世界。マザー2のフォーサイドって、こんな所なんだろうね

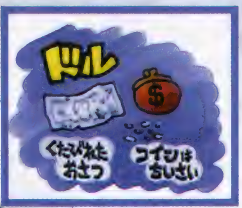




⬆アメリカは車社会で、歩行者はあまり見かけない。排気ガスのせいか、少し空気が悪い気がしました。乾燥してるしね

⬇スケールの大きい国アメリカは、日本と比べて何でもビッグサイズ。当然、野生のワンワンもとても大きかったです。エサ代が大変そう…







⬆➡お金は空港などで、いつも使ってる円からドルに両替します。でも見慣れてないせいか、オモチャのお金みたいで頼りない気が…。右は一般的な街路樹「パームツリー」。とてつもない高さに成長してました(笑)

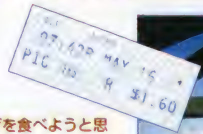




⬅街のショッピングセンターに吊ってあった、巨大なGBAの吊り広告。日本じゃぁ、あんまりこうゆうの見かけないよね。他にもポスターなんかが貼ってありました

⬆同じくショッピングセンターのゲームショップで、GBA試遊機を発見。アメリカでは発売前なので厳重に展示されてました。こうして米国でもジワジワと盛り上がっております





⬅ピザを食べようと思ったらアメリカのSサイズが、日本のLサイズなのにビックリ! もちろんコーラもでっかい。満腹です



⬅E3会場近くの地下鉄ホーム。切符の券売機でビックリしたのが、お札を入れる向きが決まってたこと。めんどくさい





⬅ビバヒルは治安が比較的良い所なので、ワンワンとのんびり散歩ができました





⬅E3の任天堂ブースで1番注目されてたのが、このキャラクター達。ピクミンは不思議な感じが外国人にも、うけてました。サムスはさすがです



⬆最終日の任天堂ブースでは、それまで活躍していたロボットマリオの代わりにロボットワリオが登場。ワリオはアメリカでも大人気キャラクターなのだ。あのパワフルな性格が、アメリカのユーザーの心をつかんだみたいです。GBアドバンスの「ワリオランドアドバンス・ヨーキのお宝」も人気がありましたよ

【編集部より】初のアメリカ取材を終えた中植せんせ。まず感じたのは食事文化の違いだとか…。とかく最近はハードスケジュールのせんせですが、G.B.A&D.D.でオリジナル企画も検討中。さらにがんばってもらいましょう!!

もちろんゴショッカーも潜入してるゾ!

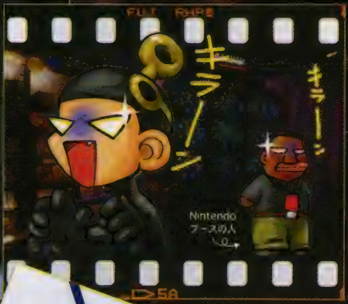
ここからは最近読者ハガキを結構もらっているゴショッカーの報告だ。今回は手下Aが単独活動で、会場をウロチョロしてたみたいだぞ。かなりクセのある報告内容で常人には理解しにくいが、彼らは一向に気にしていない様子だ。



⬅当日はゴショッカー・アメリカ支部に送迎(護送?)されて会場イン



⬅任天堂ブースの奥にひっそり展示されていたリンクやサムス達の店頭ディスプレイ用人形。かなりの大きさだが、これは日本へのおみやげに丁度いいかも……と、悪巧み中のゴショッカー



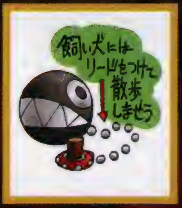
⬅と思ったら、会場は隅から隅まで警備員の目が光ってたのだ。う〜ん、残念……。しかし、こんな事でくじける彼らではない



⬅ケンティアホールという所で発見した怪しいグローブ。こ…これはゴショッカー標準装備のパワーグローブにそっくり!?



⬆これがそのパワーグローブ。ファミコン用の周辺機器なのだが……、こっちの方が性能が良さそうに見えるんだけど……



緊急指令! E3を調査せよ。







⬆➡すごい携帯マシンを発見!ゲームボーイサイズなのに、パソコンみたいにボタンがズラ〜っとあるぞ!?ぜひ、ゴショッカー標準装備に加えたい一品







⬆テュロック好きの手下Aが、こんなテュロックも発見。どことなく64コントローラ風



⬅1本で4人対戦ができてしまう便利な通信ケーブル。でも4人対戦以外ができるのかは謎。便利そうなので、ちょっと欲しい



⬅日本未発売の「テュロック3」をおみやげに購入。キューブでもテュロックを制作してる様なので注目だ



⬅ちょっと会場を歩きまわるのに疲れたゴショッカー。大にぎわいなE3会場のどさくさに紛れて、ゴショッカーも自家製ゲームの紹介ブースを開いたのだが……

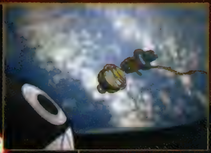


【対応ハード未定】

タイトル	ホイヘーアドベンチャー
発売元	ゴショッカー
発売日	2035年5月25日予定
価格	1900円

⬅今月はイメージイラストを入手したぞ!…って、あれ?これって世界観がSFなの?





⬆しっかり警備員に目を付けられていたらしく、あっさりつまみ出されて退場。こうしてゴショッカーのE3潜入は幕を閉じたのだった……。う〜ん、残念! ちなみに右上の写真は、飛行機の窓から眼下の雲を写したものです。雲のじゅうたんがかなり下の方に広がっていて、旅の最後にふさわしい、雄大な景色でした。飛行機ってこんなに高いところを飛んでたんですね。素直に感動(笑)。そして、「さらば、アメリカ!!」

とにかく会場を歩き続けた3日間。心身共にヘトヘトになりながら、「帰ってから仕事か〜…」とつぶやく編集部一行。でも会場で確かな手応えと、新たな活力も得た様です。そんな感じで今回の報告を終了します。

GBA・中植茂久

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

5月のアンケートハガキおもちゃ券当選者

北海道/法島貴亮さん
栃木県/小倉健司さん
埼玉県/江原三郎さん
千葉県/大塚雅哉さん
東京都/石合眞悟さん
神奈川県/瀬戸啓佑さん
山梨県/榎　朔太郎さん
新潟県/富永智恵美さん
岐阜県/杉山節子さん
石川県/脇山雄樹さん
静岡県/夏目佳明さん
滋賀県/国本香菜さん
京都府/小嶌貴弘さん
大阪府/松岡利征さん
兵庫県/青木一真さん
山口県/金谷憲一さん
徳島県/池北　迅さん
香川県/大熊亮太さん
愛知県/衛藤敦史さん
福岡県/石本絵美里さん

＊任天堂ゲーム攻略本に入っているアンケートハガキにお答えいただいた方の中から、毎月抽選で20名の方に2000円分のおもちゃ券をお送りしております。

小技を極めてスコアアップ!!



ゴルフでスコアメイクのポイントはやっぱり小技。ホール攻略の他にも、基本的なテクニックから、上級テクニックまで、いろんな小技もタップリ紹介!! テクニックを駆使してスコアアップを目指せ!!

見やすいマップはあたりまえ

任天堂ゲーム攻略本の大きな特長である見やすいマップは、『モバイルゴルフ』の攻略本でも健在。きれいに、ていねいに作られたマップだから、各ホールの特徴やねらいどころが一目でわかるのだ。



発売中の任天堂ゲーム攻略本

タイトル名が、赤い色の攻略本はN64用。青い色の攻略本はGBカラー用。紫色の攻略本はGBアドバンス用です。



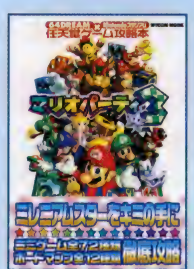
パーフェクトダーク
定価 1280円（税込）



マリオテニス GB
定価 980円（税込）



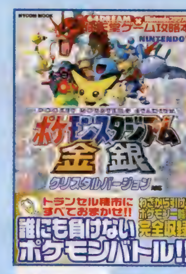
バンジョーとカズーイの大冒険2
定価 980円（税込）



マリオパーティ 3
定価 980円（税込）



ポケットモンスター
クリスタルバージョン
定価 980円（税込）



ポケモンスタジアム金銀
定価 980円（税込）



ドンキーコング 2001
定価 980円（税込）



ゼルダの伝説
ふしぎの木の実 大地の章 時空の章
定価 980円（税込）



スーパーマリオアドバンス
定価 980円（税込）



F-ZERO
FOR GAMEBOY ADVANCE
定価 980円（税込）



くるくるくるりん
定価 980円（税込）



ナポレオン
定価 980円（税込）



どうぶつの森
定価 980円（税込）

7月以降も

マリオカートアドバンス

を初め続々刊行予定!

おたのしみに!!

●●●ニンテンドードリーム●●●

読者プレゼント



今月のニンドリはE3情報が満載。もちろんプレゼントもE3取材チームがゲットしてきた貴重なグッズをたくさん用意したぞ。その中でも、何度も長蛇の列に並んで手に入れたゲームキューブとGBアドバンスのレプリカ、それにGBアドバンスケースの3つは特におすすめ! どんどん応募してね。

ニンテンドードリームE3取材チーム

1 5名 ふにゃふにゃゲームキューブ



本物そっくりのゲームキューブのレプリカ。ふにゃふにゃした素材はさわりごこちも満点! 本当に苦労して手に入れた逸品だぞ

2 2名 ふにゃふにゃGBアドバンス（荒川さんサイン入り）



こちらも、本物そっくりのGBアドバンスのレプリカに、米国任天堂社長の荒川さんのサインが入った逸品。ニンドリ編集部特製のきんちゃくもセットで

3 5名 GBアドバンス収納ケース



アメリカで発売が予定されているGBアドバンス専用のケース。本体とソフトがスッキリ収納できるすぐれものだ

4 3名『ゼルダの伝説』フィギュア



ゼルダ姫とインパと馬がセットになった『ゼルダの伝説』のフィギュア。アメリカのトイザらスでゲットした逸品だ

7 1名 GBカラーソフト レゴレーサー



レゴを使って自分だけのマシンを作り、レースに挑戦しよう!!（＊このソフトは英語版です）

8 2名 コンカーズバッドファーデイCD



日本未発売のN64ソフト、『コンカーズバッドファーデイ』のサウンドトラックだ

5 1名 GBカラーソフト ダイナソー



日本でも大ヒットした映画、「ダイナソー」をテーマにしたゲームだ（＊このソフトは英語版です）

6 1名 GBカラーソフト 102



あの「102」がGBカラーにも登場。ゲームの中ではどんな活躍をしてくれるのかな（＊このソフトは英語版です）

9 10名 ピンバッチ



セガの人気キャラ、ソニック生誕10周年記念バッチと、ゲームキューブ＆GBアドバンスをデザインした任天堂の特製バッチをセットで10名に

10 3名 E3福袋



E3取材チームがあちこちのブースでかき集めたグッズをまとめた福袋をプレゼント

ニンテンドードリーム

11 2名 GBアドバンス本体

人気沸騰で品切れ店続出のGBアドバンスをプレゼント
＊色の指定はできません



12 2名 モバイルゴルフ



ゲームとしての完成度はバッチリ。モバイルを使って遊べばさらにおもしろい

カプコン

13 5名 GBアドバンスソフト 優駿ラプソディー♪



新人ジョッキーになって調教やレースを展開するというなりきりジョッキーゲーム

バンダイ

14 5名 新ポケモンキッズシリーズIIpart5



ルギアも加わった新ポケモンキッズシリーズ。最新のpart5をセットで5名にプレゼント

応募の方法 巻末アンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送り下さい。 **応募締切** 2001年7月20日 **当選発表** Nintendo DREAM 10月号(8月発売)

熱血 アンケート番長 ACT.2

ハガキは次ページにあるぜ!!

おいっす。アンケート番長です。次のページについている葉書に、アンケートを答えて送ってくれ。もち、今月も切手はいらないぜ!! みんなのアンケート葉書待っているぜ!! それと、アンケート番長のイラストや質問葉書も待っているぞ。

前回までのあらすじ

アンケート葉書担当になった井上満17歳は、ど－せなら番長になりたいという、今考えついたかのような理由で、自らをアンケート番長と名乗ることに。だが、彼の前に、女番長を名乗る、ハリケーンお涼こと、久留米涼子が立ちふさがる。果たして満の運命は?!



イラスト:那珂宇恵

番長情報

お涼に追いつめられた満のとった手段は、「君のことが好きだぁぁぁっ!!」と絶叫することだった。動揺するお涼。その場をしのぐために、とっさに考えついたには上出来の作戦だと思った満。だが、お涼の頭の中でも「(メイワク-メイ)+ワク=ワクワク」という図式ができあがり、緊張のあまり脈打つハートも、もしかしてこれがトキメキ?!と勘違いする始末。そして、どちらかともなくメールアドレスを交換するのだった。

次号、硬派番長が初のドキドキデート?!

先月号のおもしろ解答

ここでは、先月号のアンケート葉書の中から、面白かった解答をピックアップして紹介するぞ。みんな、変な質問にマジメに答えてくれてありがとう。

Q6 あ－今日はコレ腹いっぱい喰いたい～!! と思うものは何ですか?

とうもろこしとクレープ
P.N.(かわりましたね)さん

ちくわカレー
P.N.(ランドネット番長)さん

スシピザ
P.N.(マツモトキヨミ)さん

おいおい、ちくわカレーって何だよ? それとスシピザって何だよ? 詳細知ってる人は教えてくれ

Q7 アンケート番長の決めゼリフを考えてください。

生きた金を使え
P.N.(ルイージは類似にあらず)さん

モミアゲなんて1つあれば十分だ
P.N.(DEE)さん

2回あやまれ
P.N.(ゲームウオッチアドバンス)さん

いい決めゼリフありがとさん。特に「2回あやまれ!!」は意味なくえらそ～で気に入ったぜ。早速愛犬のハチゴローに使ってみることにするぜ!!

今月号のアンケート

Q1 今月号の表紙はどうだったでしょうか?
1.大変よい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.大変悪い

Q2 今月号の中でおもしろかった記事は何でしたか? 3つ選んでページ数をお書き下さい。

Q3 今月号の中で気に入らなかった記事は何でしたか? ためらわずに、3つ選んでページ数をお書き下さい。

Q4 今後発売予定のソフトの中で興味のあるものを3つ選んで、お書き下さい(P6-7のソフトカレンダーをご覧下さい。ソフトタイトルにふってある番号を、葉書に書いて下さい)。

Q5 今月もニンテンドーゲームキューブについてお聞きします。

1 価格25000円はど－思いますか?
1.思った通りだった　2.い－んじゃないの?
3.2万円をきってほしかった　4.思ったより安かった

2 何色のゲームキューブが欲しいですか?
1.紫　2.黒　3.赤　4.緑　5.金　6.銀　7.透明　8.その他

3 ゲームキューブの魅力は何だと思いますか? 下の中で1つ選ぶとしたらなんでしょうか?
1.形　2.グラフィック　3.ソフトタイトル　4.価格
5.任天堂のハードだから　6.光ディスクで容量1.5GB
7.4人対戦　8.GBAとつながるから　9.その他

4 「9.その他」とお答えした方、具体的にお書き下さい (例:サイコロ代わりにもなりそうだから)

Q6 ゲームキューブの愛称を考えて、そしてお書き下さい。
(例) 角の取れないアイツ。(例) キャラメル君。

◎6月号プレゼント当選者発表!!

1 ロゴ入り特製腕時計
広島県／佐藤弘靖　大阪府／服部浩之、他18名

2 ロゴ入り特製きんちゃく
和歌山県／谷口雄哉　新潟県／島名哲子、他198名

3 GBAバイオレット
静岡県／松浦一樹　長野／丸山佳笑

4 GBAミルキーブルー
大分県／田中豊三　青森県／西村旬平

5 GBAホワイト
福岡県／中村洋二　北海道／五十嵐達也

6 GBA専用通信ケーブル
島根県／高井正成　東京都／山本英里

7 GBA専用バッテリーパック
奈良県／赤瀬拓人　石川県／村島政一

8 GBA専用ACアダプタ
広島県／西俊憲　兵庫県／松本一輝

9 モバイルアダプタGB
京都府／丹賀直美　宮城県／大崎祐卓

10 スーパーマリオアドバンス
富山県／橋本晃　佐賀県／西原稔貴

11 F-ZERO FOR GBA
福岡県／岡本敦　北海道／三田村理史

12 くるくるくるりん
福岡県／嶋崎優　宮城県／今井淳

13 ナポレオン
佐賀県／松尾拓二　大阪府／鈴木准二

14 ミスタードリラー2
千葉県／前村秀明　香川県／松岡輝

15 桃太郎まつり
福島県／橋本恭平　東京都／澁谷径

16 ピノビィーの大冒険
愛知県／横山裕己　東京都／坂本直也

17 お好きなGBAソフト
北海道／田畑翔太　京都府／三浦亜紀

18 GBカラー
北海道／井口勝之

19 ゼルダの伝説ふしぎの木の実
埼玉県／細畑丹

20 ドラゴンクエストモンスターズ2
大阪府／井関智晴　埼玉県／藤井慎也

21 コンカーズバッドファーデイ攻略本
大阪府／津田和典　長崎県／深川慎太

22 お好きなN64ソフト
山口県／佐々田千春　大分県／二ノ宮康一

23 お好きなGBソフト
大阪府／山口枝里子

24 ヨッシーストーリーCD
島根県／浜崎裕子

25 どうぶつの森パネル
富山県／武田由希　東京都／藤原宏　東京都／増井亨

当選者のみなさん。おめでとうございます。賞品は7月上旬ごろにお届けします。

任天堂ハード&ソフト大好きマガジン

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

次号 9月号は

2001,SEPTEMBER

7月21日(土)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU ●次号予告

●夏休み向けGBアドバンスソフトの大特集!
●あの、期待のサードパーティの関係者に迫る!

今月のE3特集はいかがでしたか? ゲームキューブの発売まで、あと3ヶ月を切ったけど、忘れちゃいけないGBアドバンス。『マリオカートアドバンス』や『黄金の太陽』など、新作ソフトの情報をたっぷりお届けします。また、開幕迫るスペースワールドの開催内容も発表できるかも?

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

S.キングの本は、いつも発売日にハードカバーで購入してます。上下巻合わせて7千円とかいくけど(泣)。今月は、『Insomnia』が発売されるし、あと『ハリーポッター』の最新作も出るんだよね。久々に読書の夏になりそー(マッシー)

徐々にゲームキューブの情報も出て来始めて、夏に開催されるスペースワールドが早くも楽しみ。新製品の展示だけでなく、既に発売されている任天堂製品の販売やディスクカードの書き換えもできれば最高のお祭りになるのに(エンドー)

やはりE3の任天堂発表会は大変でしたねー。私もネットのライヴ中継見てスゲースゲー言ってました。それはさておきもっと大変だったのは家の冷蔵庫!開けっ放しで出かけちゃって中の野菜とかがスンゴイことに…。(自炊派かややん)

相模大野(会社から1時間以上)にある焼き肉屋で開催されるゴショッカー秘密の集会に参加(4月号66P参照)。ウワサどおりの盛り上がりで来月も参加決定。確かに楽しいけれど、誰もウマイと言わないのはなぜ?(わたる)

E3で、一足早くキューブに触ることができました。ああいうイベントに行くといろんな人と会えて楽しいです。「とたけけ」こと戸高さん、桜井さん…、実現不可能と思っていた中さんにもお話が聞けて大満足でした(ケイ大佐)

ついにゲームキューブのゲームに触れることができた今回のE3。でも、あくまで今回はお披露目で、真の姿はまだボンヤリと霧の中にある様な気がします。全貌が明らかになるのは、やっぱり夏のスペースワールドなのでしょうか?(中植)

E3のよさは、いろんなゲーム開発者に会えること。とくにパーティ会場では、お酒を飲んでいることもあって、とても気楽に話せるのだ。だからスクープ情報をゲットしようと頑張るんだけど、ソフト関係者の口は意外とハードなのだ(SAO)

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「ニンドリエンタメ」宛は:entame @pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」各コーナー宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課(Tel:03-3211-2568)までお願いいたします。





#044 マンガ/中植茂久

STAFF ●スタッフ●

●発行人	濱田浩實
●プロデューサー	中川信行/小畑誠治
●編集長	左尾昭典
●副編集長	中北亘
●デスク	真下明
●編集	岩崎桂/遠藤靖幸 中植茂久/嘉山直幸
●編集協力	尾関友詩(ユークラフト) 真下寿子/大渕豊 白石岳(アセンブル)
●カバーデザイン	大岡喜直(GORILLA)
●デザイン	大岡喜直/相京厚史 (GORILLA)
●編集デザイン	大條千鶴子
●DTP	株式会社エストール AD GAIN ORANGE SQUEEZE DESIGN
●写真撮影	田中大造/中北亘
●イラスト	中植茂久/記村隆鶴/美鈴秋
●広告	千種薫/吉川晋司/西島昱
●印刷	大日本印刷株式会社

Nintendo DREAM 8月号
2001年6月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642 FAX 03(3230)0675
※ゲームの内容や質問に関してはお答えできません。
●本社(広告・業務・販売)
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588 (広告)
TEL 03(3262)7544 (販売業務)
FAX 03(3262)7403 (共通)



Nintendo DREAM
2001 8月号 AUGUST
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成13年6月21日発行(毎月1回21日発行)
第6巻第6号(通巻59号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544
定価490円
本体467円
T1107103080492

雑誌07103-8